
Este mes, GRATIS el DVD
MY DOG VINCENT
Una atractiva comedia del mejor cine canadiense
núm. 140 MARZO 2004 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00€
SUPERJUEGOS
Novedades CAPCOM
• Onimusha 3
• Shadows Of Rome
• Resident Evil Outbreak...
GUÍA COMPLETA
FINAL FANTASY X-2
CÓMO LLEGAR AL FINAL DEL JUEGO
Hitman: Contracts
El agente 47 revela su pasado más oscuro...
PLAYSTATION 2
XBOX
...y además
RAINBOW SIX 3
METROID ZERO MISSION
TOCA RACE DRIVER 2
POKÉMON CHANNEL
SPLINTER CELL P.T.
MORROWIND GAME OF THE YEAR EDITION
.HACK//INFECTION
BALDUR'S GATE D.A. 2
FORBIDDEN SIREN...
JAMES BOND 007
TODO O NADA
El mejor Bond para 128 bits
¡Así será la nueva portátil de 32 bits!
GP32
La potente consola de Game Park saldrá a la venta en mayo de la mano de Virgin Play
8 420565 037006 00140

7+
www.pegi.info

Nintendo®
GAMING 24:7™

POR **FIN**

LA AVENTURA MÁS ESPERADA
COMBATES EN TIEMPO REAL
CON MODO MUTIJUGADOR





EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO GAMECUBE



POR **FIN**

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES™









Final Fantasy Crystal Chronicles en exclusiva para Nintendo GameCube, la consola de última generación al mejor precio.
Además si eres de los primeros 20.000 en comprar el juego, te regalamos el cable de conexión entre Nintendo GameCube y Game Boy Advance.



NINTENDO
GAMECUBE™
www.nintendo.es

SUMARIO Nº140

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas y Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Javier Bautista, Natalia Muñoz, E. Rodríguez** y **A. Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo).
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00 Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D.
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º.
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao.
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA international Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi. Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur. Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei. Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)




EN PORTADA

Y ADEMÁS...

SECCIONES



EDITORIAL

Este año 2004 está poniendo el listón muy alto en cuanto a calidad y cantidad de juegos, no recordábamos otro igual. A este número se han asomado nuevos mitos lúdicos de la talla de Hitman: Contracts, atención al agente 47 porque regresa con más fuerza que nunca, o la nueva entrega de Splinter Cell, en la que Ubi Soft vuelve a poner al límite el poderoso hardware de Xbox. Junto a ellos, talentos consagrados como los dos Final Fantasy, 007 Todo o Nada o Castlevania, de los cuales nos hemos echo eco estos últimos meses, conforman un ramillete de opciones que van a sembrar de dudas vuestra, cada vez más afinada, capacidad de elección. Para relajarnos un poquito, si es que allí se puede alguien relajar, hemos acompañado a Las Vegas a los señores de Capcom para presenciar de cerca la calidad de todos sus lanzamientos para este año. Onimusha 3, Shadows Of Rome, Resident Evil Outbreak, Monster Hunter y alguna que otra sorpresa de la que todavía no os podemos hablar mucho pero que empieza por «R», acaba en 4 y es de GameCube... Y ya que su salida es inminente y sabemos muchos más datos, os queremos contar todo lo que ofrecerá la nueva y atractiva consola portátil de Game Park, GP32, que será distribuida en España a partir de mayo por Virgin Play.

<<Marcos García>>




NOTICIAS

SONY C.E.

The Getaway 2

Team Soho ha desvelado ya los primeros detalles de cómo será ***The Getaway 2***. El juego transcurre en el centro de Londres, que se ha mejorado aumentando la calidad de los gráficos y al mismo tiempo recreando cada zona de la ciudad de una forma más detallada, e incluyendo un mayor número de interiores. El protagonista es un boxeador llamado Eddie O'Connor que irá acompañado en su aventura por dos personajes que también serán manejados por el jugador. ***The Getaway 2*** va a contar con más vehículos que la primera versión.





Ahora las persecuciones también llegarán a los tejados de las construcciones del juego.

//En el juego se pueden controlar tres personajes//

SONY C.E.

Singstar, un karaoke para PS2

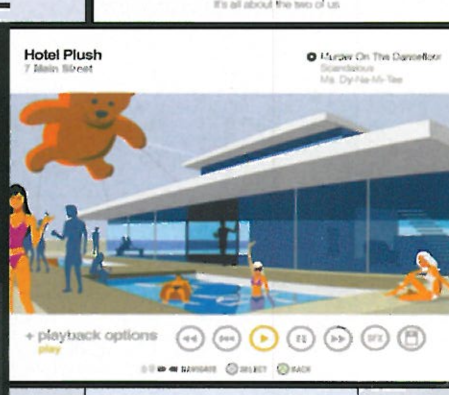
Después de *EyeToy* **Sony C.E.** nos sorprende con un *karaoke*, ***SingStar***. El juego incluye dos micrófonos y valora la entonación, entrar a cantar a tiempo y otros parámetros para puntuar a cada participante. Además, se pueden grabar las actuaciones con *EyeToy* para verlas posteriormente. ***SingStar*** incluirá canciones de conocidos grupos *Pop*, tanto internacionales como de actuales grupos de la escena española.



SingStar puede convertirse en un juego imprescindible para las reuniones con amigos.

P1 00890

The way you move so scandalous



ELECTRONIC ARTS

Burnout 3 y UEFA EURO 2004

El gigante americano ha alcanzado un acuerdo con **Criterion Games** para distribuir la tercera entrega de su conocida franquicia *Burnout 3*. Una de las principales novedades respecto a entregas anteriores es la incorporación de juego On-line. **Criterion Games** ha puesto especial interés en explotar los elementos que han conducido a esta serie hasta el éxito, mejorar la sensación de velocidad y crear un sistema de efectos especiales para conseguir accidentes más espectaculares. Por otro lado, **Electronic Arts**, aprovechando la presente edición de la Eurocopa en Portugal va a lanzar un juego basado en esta competición, *UEFA EURO 2004*. Este título está siendo desarrollado por los estudios que la compañía tiene en Canadá. El juego pondrá a nuestra dispoción un total de 51 equipos nacionales de toda Europa. Entre las modalidades que incluye *UEFA EURO 2004* se pueden disputar partidos amistosos para ir tomando contacto con el sistema de juego o empezar directamente con el torneo para alzarnos con el cetro de mejor selección europea. El título incluye un sistema que varía la moral dependiendo de los éxitos obtenidos, tanto individual como colectivamente, afectando al rendimiento del jugador.





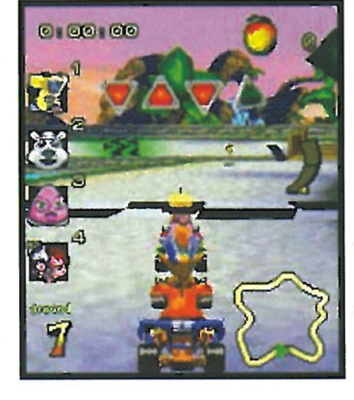


NOKIA

Más juegos para N-Gage

La consola de **Nokia** ha reducido su precio un 25%, con un precio recomendado de 224,99 Euros. Además, la compañía se ha incorporado a **aDeSe**. Por otro parte, se está produciendo una avalancha de títulos para **N-Gage**. Por ejemplo, **Sega** va a publicar dos juegos, el mítico *Virtua Cop* y *Alien Front*, que estarán disponibles a partir de la primavera de este año. **Vivendi** ha anunciado la llegada de *Crash Nitro Kart*, un divertido juego de conducción protagonizado por el simpático Crash Bandicoot. Por último, **Gameloft** está desarrollando *Marcel Desailly Pro Soccer*. El juego abanderado por el defensa francés del Chelsea tiene función *Bluetooth* para partidas multijugador.

//Crash Nitro Kart verá la luz para Nokia N-Gage//



SONY C.E.

Nueva PS2 Aqua

Los jugones más exquisitos y los coleccionistas más excéntricos de este loco mundillo podrán disfrutar desde principios del mes de marzo una edición limitada de **PS2** que **Sony C.E.** pondrá a la venta.
El nuevo modelo incorpora todas las funciones que posee **PlayStation 2 Satin Silver** incorporando periféricos a juego con su elegante estilo.



MICROSOFT

Xbox Crystal

El pasado día 2 de febrero **Microsofft** anunció el lanzamiento de **Xbox Crystal**, una edición limitada translúcida para coleccionistas. La nueva consola incluirá también dos mandos transparentes y todo a un precio de 199 euros. De esta forma, **Microsoft** continúa con la línea de productos exclusivos que comenzó con el lanzamiento de la **Xbox** verde edición limitada.

CEV

Curso de diseño y creación de juegos

La Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido (CEV) ha puesto en marcha un completo curso que abarca tanto el diseño como la programación de videojuegos, uno de los sectores de ocio que mayor auge económico está cobrando en los últimos años. En este curso podrás aprender a manejar las herramientas más conocidas en el desarrollo de videojuegos y programación en *Direct X* y *Open GL*. Más información en el teléfono 91.550.29.60 y en www.cev.com

ROCKSTAR

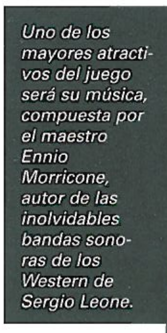
Red Dead Revolver



El tren, la plaza del pueblo, una choza en las afueras... Los típicos escenarios de una película del Oeste.

La recuperación, por parte de **Rockstar**, de este proyecto abandonado por **Capcom**, ha sido una de las grandes sorpresas que nos ha deparado este inicio de 2004. La historia de la muerte y posterior resurrección de ***Red Dead Revolver*** se remonta al **ECTS** de 2002. **Capcom** presentó allí este prometedor *shooter* inspirado en los *western*, pero diversas dificultades con el juego y sus creadores, **Angel Studios**, dieron al traste con el proyecto. La adquisición de **Angel Studios** por parte de **Rockstar** devolvió a la vida a ***Red Dead Revolver***, y todo parece indicar que dentro de unos meses lo tendremos en las tiendas. En su línea habitual, **Rockstar** no ha facilitado demasiada información sobre este título, pero podemos avanzaros que los tiroteos son verdaderamente espectaculares, en la línea de los clásicos *Spaghetti-Western*.

//Protagonizarás una auténtica película del Oeste//



Uno de los mayores atractivos del juego será su música, compuesta por el maestro Ennio Morricone, autor de las inolvidables bandas sonoras de los Western de Sergio Leone.

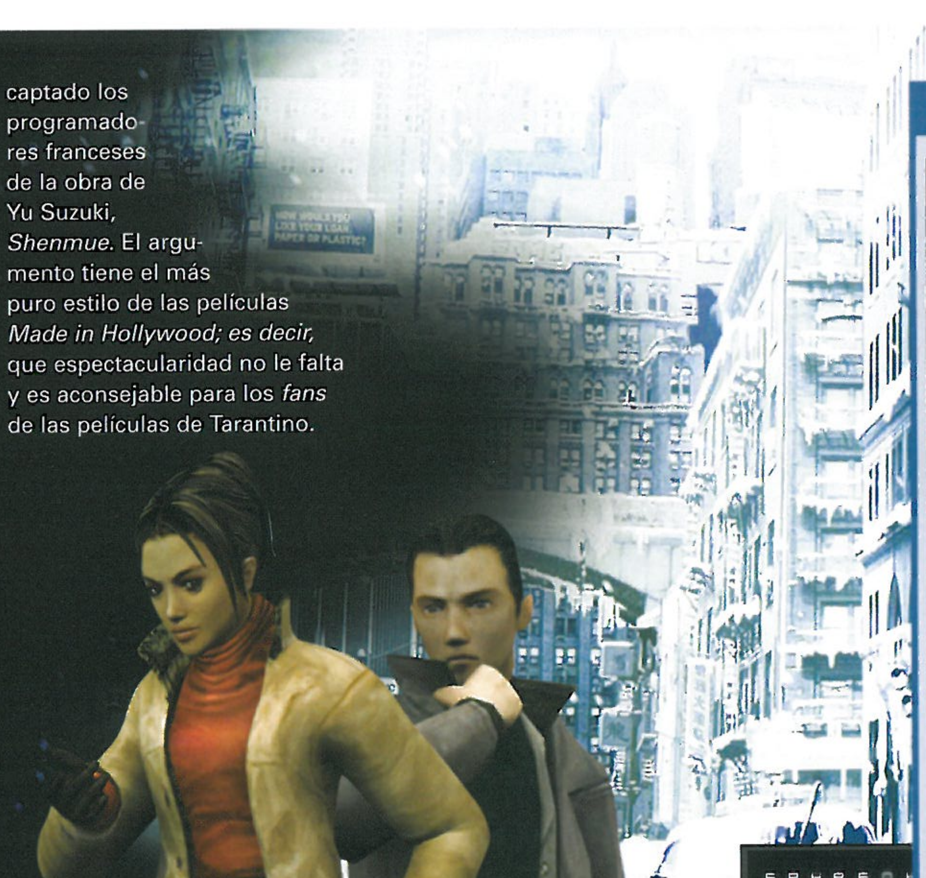


VIVENDI UNIVERSAL

FAHRENHEIT alarga el terror neoyorquino

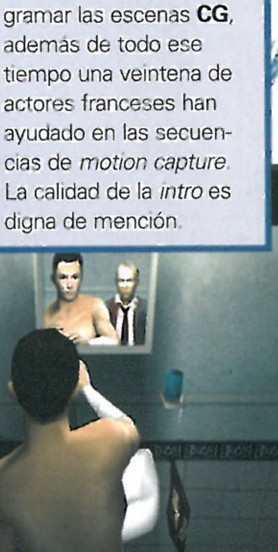
Vivendi Universal enseñó en su central de París el pasado 5 de febrero su última y más ambiciosa producción, ***Fahrenheit***. Si no sufre ningún retraso en el desarrollo, su aparición está prevista para finales de año; dos años y medio de programación serán los necesarios para que este *thriller* interactivo tome una espectacular forma bajo novedosos conceptos jugables como la técnica I.C.E. (Entorno Creativo Interactivo), en el cual se pueden visionar diferentes puntos de vista del desarrollo del juego en tiempo real. Además de este genial detalle, el resto de apartados técnicos están realizados con una solvencia que roza la perfección y que denota la inspiración que han captado los programadores franceses de la obra de Yu Suzuki, *Shenmue*. El argumento tiene el más puro estilo de las películas *Made in Hollywood; es decir,* que espectacularidad no le falta y es aconsejable para los *fans* de las películas de Tarantino.

//El apartado técnico está realizado con una solvencia que roza la perfección//



Programación

El desarrollador de esta futura obra maestra es el grupo **Quantic Dream** afincado en París. Más de medio año para programar las escenas **CG**, además de todo ese tiempo una veintena de actores franceses han ayudado en las secuencias de *motion capture*. La calidad de la *intro* es digna de mención.







Los decorados rebosan una exquisitez técnica envidiable, muchos años de trabajo se notan.

GP32

DOC

La súper portátil

Durante la primera semana de mayo, Virgin Play nos dará la oportunidad de adquirir la portátil más potente del mercado

Tras el clásico diseño de la consola creada por GamePark se esconde la portátil con mayor pantalla y resolución del mercado, así como la más potente.

Tras unos meses de incertidumbre, durante los cuales **Mitsui** se hizo con los derechos de distribución de **GP32** en Europa para, poco después, abandonar definitivamente la idea, al fin tenemos la certeza de que disfrutaremos en nuestro país con la consola portátil más potente que existe. **Virgin Play** será la compañía encargada de distribuir la portátil de 32 *bits* creada por **GamePark** a partir de los primeros días de mayo. La primera vez que la compañía se acercó a Europa con su portátil fue en el **ECTS** de Londres de 2002; dos años más tarde, tendremos la oportunidad de disfrutar de **GP32** en nuestro país. Técnicamente, podríamos decir que **GP32** tiene casi el doble de resolución que una **Game Boy Advance**, y que casi cuadruplica su potencia, con una pantalla TFT capaz de mostrar 65.536 colores simultáneos y una resolución de 320x240 pixels, incluyendo un procesador ARM9 capaz de alcanzar velocidades de proceso que rozan los 200 Mhz. Detrás de un pequeño catálogo de juegos, algunos de ellos exclusivos para el mercado coreano (principalmente por el lenguaje), se es-

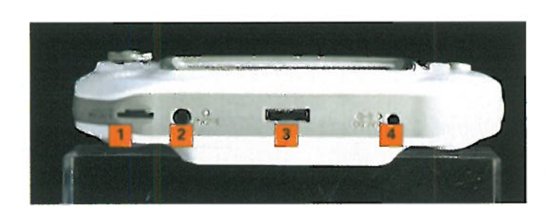
DATOS TÉCNICOS

Dimensiones: 147 mm x 88 mm x 34 mm
Peso: 163 gramos
Gráficos: 320 x 240 píxels - 65536 Colores simultáneos
CPU: 32-Bit-RISC CPU (ARM9) 133 MHz. Overclock vía software hasta un máximo de 186 Mhz.
RAM: 8 MB SDRAM
ROM: 512 KB
Sonido: Sonido estéreo PCM de 16-Bit / 32 Voces simultáneas / Mezclado WAV de 4 canales / Soporte MIDI / Conexión auriculares / 2 altavoces estéreo
Almacenamiento: Smart Media Card (SMC) Hasta 256 MB
Multijugador: Módulo inalámbrico RF de 4 canales
PC-Link: Puerto USB
Energía: 2 baterías (AA) / Adaptador DC 3V
Opcional: Baterías recargables
Controller: Joypad de 8 direcciones + botones de precisión
MP3: Soporte para MPEG Layer 1 y 2
Funciones adicionales: Visor de imágenes, visor de texto, reproductor de vídeo, visor de e-Books
Módulo RF («GP-Link») 2.4 GHz Banda ISM (10 metros)

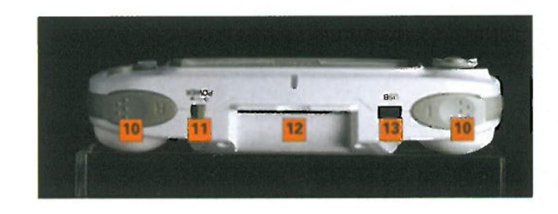


Distintos colores Aunque, al principio, **GamePark** sólo creó el modelo de consola de color blanco, al poco tiempo las exigencias del mercado obligaron a la compañía coreana a lanzar portátiles con varias configuraciones cromáticas como las que veis en la imagen.

GP32 A FONDO







1/ CONTROL DE VOLUMEN: Controla el volumen de los altavoces estéreo incorporados.
2/ CONECTOR DE AURICULARES: Al contrario que en **GBA SP**, incluye una entrada *mini-jack*.
3/ PUERTO EXT.: Amplía las posibilidades de **GP32** con el dispositivo multijugador inalámbrico.
4/ ALIMENTACIÓN: Ahorra pilas conectando una fuente de alimentación de 3 Voltios DC.
5/ CONTROL PAD: Muy sensible y cómodo; similar al de **NeoGeo Pocket Color**.
6/ ALTAVOCES ESTÉREO: La primera portátil con audio estéreo sin necesidad de auriculares.
7/ BOTONES A Y B: De cómoda disposición.
8/ SELECT/START: Diferente tacto a los de acción.
9/ PANTALLA: TFT Retroiluminada (con interruptor) con resolución de 320x480 píxels.
10/ BOTONES L Y R: De buen tacto y disposición y más robustos que los de **GBA**.
11/ INTERRUPTOR: Enciende y apaga la consola.
12/ RANURA SMC: Aquí es donde se introducen los juegos.
13/ CONECTOR USB: Conecta la consola a un **PC** o un **Macintosh** a través del puerto USB para cargar todo tipo de aplicaciones, vídeos, MP3, etc.

conde una «scene» que, gracias a la facilidad con la que se accede al *kit* de desarrollo (es gratuito), suple a todos los poseedores de la consola con todo tipo de aplicaciones, emuladores y juegos «caseros». Además, **GP32** es capaz de reproducir MP3 y hasta ficheros de vídeo en varios formatos (incluyendo DivX). Tras algún que otro retraso, ya estamos seguros de que **Virgin Play** distribuirá en España la versión retroiluminada de la consola de **GamePark**, así como algunos de sus juegos a un precio realmente competitivo. Aunque su coste definitivo aún no está confirmado por **Virgin Play**, todo parece indicar que rondará los 200 Euros; más que suculento teniendo en cuenta sus infinitas posibilidades y su gigantesca pantalla retroiluminada.

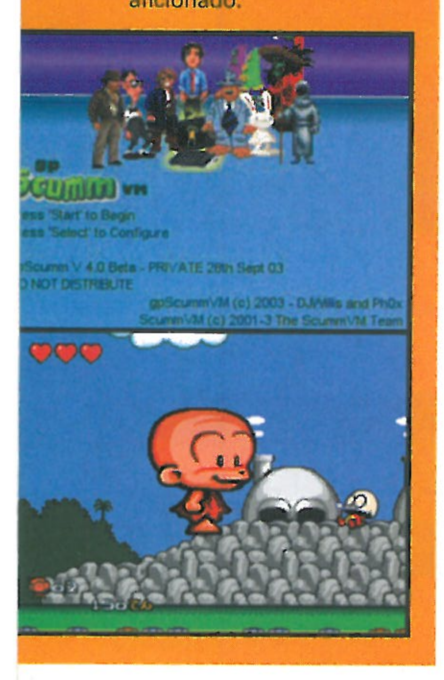
GP Link

Este pequeño artilugio, que va conectado en la parte inferior de la consola, es un emisor-receptor de radiofrecuencia que permite a un máximo de cuatro personas disfrutar de los juegos multijugador de la portátil de **GamePark** sin ningún tipo de cables de por medio.



Desarrrollo

Una de las características más llamativas de la portátil de **GamePark** es que el acceso al kit de desarrollo es totalmente libre y cualquiera puede crear sus propias aplicaciones y programas. En la red encontrarás versiones para **GP32** de los más famosos emuladores, reproductores multimedia, juegos de todo tipo, aplicaciones, conversores... Cientos de piezas de software totalmente gratuitas y, la mayoría, de código fuente totalmente libre y modificable por cualquier programador aficionado.



LOS JUEGOS



Estos son algunos de los títulos con los que podremos disfrutar de GP32



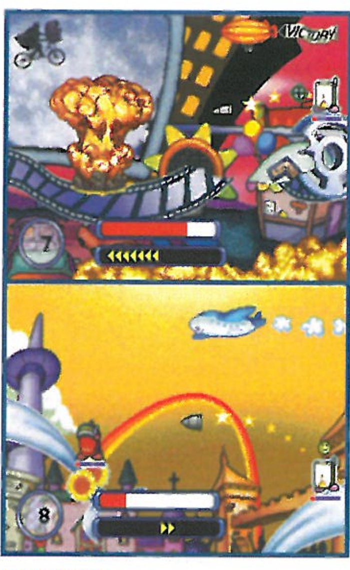
TOMAK SAVE THE EARTH AGAIN

Una saga de *dating simulators* sirve de excusa para crear uno de los *shoot'em-up* más divertidos creados para una portátil. El aspecto del juego recuerda al clásico para **PC Engine** *Air Zonk* y lo enrevesado de sus diseños lo asemeja a la saga *Metal Slug*. Varios personajes, disparos por doquier, gigantescos jefes finales y diversión a raudales.



LITTLE WIZARD

Al más puro estilo de los juegos de **SNK**, este *beat'em-up* presenta unos gráficos que parecen sacados de una serie de dibujos animados. Los personajes del juego recuerdan a los de *Waku Waku 7* y su control y movimientos especiales han sido muy bien diseñados. Aunque sea casi exclusivo para los *freaks* de la lucha, su calidad es innegable.



RALLY POP

Aunque el planteamiento de ***Rally Pop*** es de lo más extraño, su desarrollo resulta extremadamente divertido. En el juego tendrás que seleccionar un teléfono móvil (que podría ser cualquier otra cosa) y combatir contra los demás hasta eliminarlos. Lo mejor de todo es su desarrollo, prácticamente idéntico al del adictivo *Worms*.

OTROS LANZAMIENTOS

KIMCHI MAN

Creado originalmente para **PC**, este divertido plataformas protagonizado por tres vegetales representa una cruzada de la comida sana contra la comida rápida.

GP FIGHT!

Los programadores de ***GP Fight!*** han mezclado un desarrollo «todos contra todos» al más puro estilo *PoiPoi* de **Konami** y un aspecto visual que recuerda a los famosos *Kunio* de **Technos**.

PINBALL DREAMS

El clásico para **Amiga** ha sido versionado para **GP32** con una impresionante calidad. Sólo puede conseguirse On-line en la web de **GP32**.

BLOODCROSS

Por ahora sólo está disponible la demo, descargable desde su página web, de este *beat'em-up*. Sus animaciones y gráficos superan a todo lo visto en **GP32** e incluye un modo de juego On-line (conectado al **PC**).



DUNGEON & GUARDER

El primer título en abordar el género de los *beat'em-up* al más puro estilo *Final Fight*. Tanto su control como su aspecto recuerda al título de **Capcom** *Knights Of The Round*, aunque ***Dungeon & Guarder*** presenta un desarrollo más complejo, una dificultad mayor, más personajes y habilidades y un motor gráfico realmente excelente.



ASTONISHIA STORY R

Aunque no parece muy probable que salga en España (al menos a corto plazo), la calidad de ***Astonishia Story R*** nos ha obligado a presentarlo en este reportaje. El único RPG disponible para la consola de **GamePark** presenta un entorno gráfico muy superior al de cualquiera de los que pueblan su catálogo, así como un desarrollo que mezcla estrategia y rol.



HER KNIGHTS: ALL FOR PRINCESS

Este *beat'em-up* le da una nueva dimensión al género, planetando un desarrollo «con scroll», al estilo *Final Fight*, pero añadiéndole varios elementos de juegos de lucha «uno contra uno» como sus impecables gráficos, la gran cantidad de personajes seleccionables y los impresionantes golpes especiales (imprescindibles para avanzar en el juego).


www.forbidden-siren.com

CAPCOM PRESS EVENT 2004



La capital mundial del juego, con sus mastodónticos complejos hoteleros, casinos y neones, fue el escenario elegido por Capcom para desvelar ante la prensa especializada mundial sus principales lanzamientos para la temporada 2004/05. Desde absolutas primicias como Shadow Of Rome o Monster Hunter hasta un par de sorpresas de las que no se nos permite hablar por el momento…

Onimusha 3 Demon Siege, Monster Hunter, Resident Evil Outbreak… Capcom presentó un verdadero alu-vión de noveda-des para la tem-porada 2004/2005

[PS2]

ONIMUSHA 3
DEMON SIEGE

El astro del cine francés, Jean Reno, es la nueva estrella de la franquicia Onimusha

Por encima incluso de *Resident Evil Outbreak*, ***Onimusha 3 Demon Siege*** es la gran apuesta de **Capcom** para 2004. Su espectacular secuencia de introducción (una de las más impresionantes jamás vistas en una producción para consola) fue la encargada de abrir el **Press Event 2004**, a la que siguió una completa descripción del producto a cargo de Keiji Inafune, máximo responsable del **Studio 2** de **Capcom**. Para esta tercera entrega de la saga, la compañía japonesa ha fichado nada menos que a Jean Reno, protagonista de inolvidables filmes como *Leon El Profesional* y secundario de lujo en éxitos de la talla de *Mission: Impossible* o *Ronin*. Acompañando al actor francés, el japonés Takeshi Kaneshiro volverá a reencarnar al samurái Samanosuke Akechi en esta trepidante aventura que incluye viajes en el tiempo que ocasionarán la invasión del París actual por un ejército de demonios del Japón medieval, y sobre todo mucha acción. En palabras de Mr. Inafune, en ***Onimusha 3 Demon Siege*** se ha buscado potenciar la acción sobre cualquier otro aspecto.

Además, será la primera entrega de la saga en ofrecer escenarios generados en 3D e incorporará importantes mejoras en la versión PAL respecto a la original edición japonesa.



//PARÍS SERÁ ASALTADO POR UN EJÉRCITO DE DEMONIOS//

El actor Jean Reno ha sido la inspiración para crear a Jacques, un policía francés que viaja hasta el Japón medieval para combatir a las huestes de Nobunaga.

SHADOWS OF ROME

[PS2] Capcom recrea de forma impecable la Roma clásica





La sombra de clásicos del cine como *Gladiator* o *Ben-Hur* planea sobre la última y sorprendente producción del **Studio 2**. ***Shadows Of Rome*** presenta dos personajes y dos mecánicas tan diferentes como apasionantes, unidas bajo una emocionante trama de intrigas políticas. La parte *beat'em-up* está protagonizada por Agripa, legionario convertido en gladiador, decidido a conquistar la gloria en El Coliseo romano. El elemento *Stealth* (al más puro estilo *Splinter Cell*) está representado por Octavius, un escurridizo espía capaz de volverse invisible entre la inmensidad de los palacios de Roma. Carreras de cuádrigas, asesinatos a traición, combates contra otros gladiadores y contra los bárbaros que asedian los muros de la capital del Imperio nos esperan en este título, que llegará a EE.UU. en Otoño.



Octavius y Agripa son los dos protagonistas de este juego



MEGAMAN
COMMAND MISSION

[PS2] Una aventura RPG en toda regla

Capcom sigue buscando nuevas fórmulas para modernizar una de sus franquicias más queridas y el último paso ha sido crear este RPG, el primero de toda la saga *Megaman*. El **Studio 3** ha sido el responsable de dotar al personaje de un nuevo *look* y una nueva mecánica, al más puro estilo *Final Fantasy*, en la que Megaman compartirá andanzas con otros conocidos personajes, como Axl o Zero. Aún sin fecha de lanzamiento en el mercado europeo, ***Megaman Command Mission*** llegará a las tiendas de Estados Unidos a finales del verano, donde este personaje cuenta con miles de *fans* de costa a costa.



Los combates, aunque bajo parámetros clásicos de los RPG, ofrecerán una mecánica de ataque totalmente novedosa.



[PS2]

RESIDENT EVIL OUTBREAK

El terror cobrará una nueva dimensión gracias al juego On-line







Largamente esperada por los *fans* del *Survival Horror* desde su primera aparición en la feria **E3** de 2003, la nueva entrega de *Resident Evil* fue uno de los platos fuertes del evento de Las Vegas. Además de disfrutar con la presentación del producto a cargo de Eiichiro Sasaki, del **Studio 1** de **Capcom**, a los asistentes se nos brindó la ocasión de probar el modo On-line en el que cuatro usuarios participan de una auténtica pesadilla tras elegir entre 12 personajes con oficios y características diferentes. Sobre los jugadores, planea constantemente la sospecha de saber quién está más contaminado por el Virus T, pues será el siguiente en convertirse en un zombi, mientras recorren Raccoon City. Según nos desveló Mr. Sasaki, los amantes de la saga *RE* podrán reconocer más de un escenario rescatado de *RE2* y *RE3*.



RE Outbreak ofrece una emocionante aventura para un jugador, pero es con la participación de 4 jugadores On-line donde se alcanzan las mayores cotas de terror.

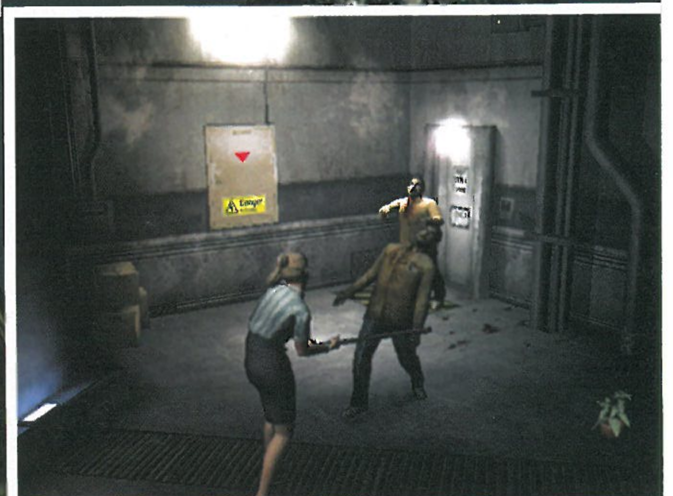




//COMPARTE UNA TERRORÍFICA AVENTURA JUNTO A OTROS TRES USUARIOS//



Entre los doce personajes seleccionables de RE Outbreak hay de todo: desde una camarera a un policía de Raccoon City, de un oficinista a un fontanero.



MONSTER HUNTER

[PS2] No has visto una cacería igual...

Solo trabajando en equipo podrás dar caza a bestias tan magníficas como la de arriba.

//CUATRO JUGADORES DARÁN CAZA A LOS MAS FANTÁSTICOS SERES VÍA ON-LINE//

El **Studio 7** de **Capcom** te propone un viaje radical a una tierra repleta de dragones y dinosaurios: un verdadero paraíso para los cazadores. En ***Monster Hunter*** podrás participar, vía On-line, en partidas de caza junto a otros tres usuarios más para después comerciar con sus restos en los pueblos que irás encontrando a lo largo de la aventura. Al igual que *Resident Evil Outbreak*, ***Monster Hunter*** también permite el juego en solitario, pero no llega a ser ni la mitad de divertido que junto a otros jugadores. Construye un personaje a tu gusto, equípale con un arma y lánzate a la caza. Usa la orografía del terreno para ocultarte y diseña estrategias con el resto del grupo para atrapar a la presa. La veda se abrirá en Japón este mismo marzo.



El sistema de combates permanece inalterable respecto a las anteriores entregas de Megaman Network.

MEGAMAN NETWORK 4: R.S/B.M.

[GBA] Arrasó las listas de ventas de Japón

Alentados por su éxito en Japón (fue uno de los títulos más vendidos de las navidades), el **Studio 2** presentó un nuevo capítulo de *Megaman Network*. Como los anteriores, éste llegará en dos versiones: ***Red Sun*** y ***Blue Moon***. Ambos contarán con líneas argumentales diferentes y de nuevo será posible el intercambio de datos entre uno y otro. La novedad reside en la aparición de unos tentadores *chips* (*Dark Soul*), que aumentarán el poder de *Megaman*, pero también le acercarán al Lado Oscuro. Por cierto, en EE.UU. se ha estrenado una serie de animación basada en la franquicia.



El argumento del juego arranca un año después de lo acontecido en el filme.

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

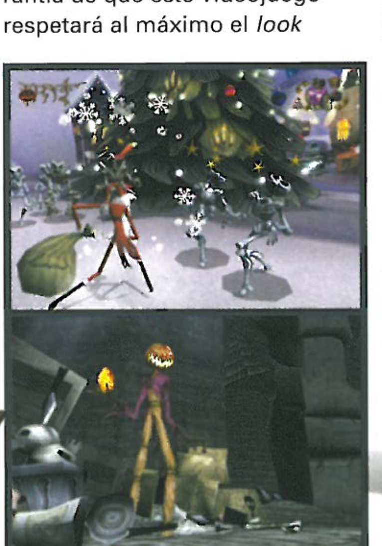
La sorprendente adaptación de una película de culto [PS2]

Muchas son las novedades que ofrece este título desde su presentación mundial, en las vísperas de Halloween de 2003. Hironobu Takeshita, del **Studio 3**, desveló las nuevas habilidades que lucirá Jack Skelligton, entre las que se encuentra cambiar de traje para adoptar dos nuevas personalidades: Santa Clavos y Rey Calabaza. El primero repartirá regalos «con sorpresa» entre las huestes del *Oogie Boogie*, mientras que el Rey Calabaza escupirá fuego sin piedad por todas las calles de Halloweentown. La participación de Don Taylor, director de arte del filme original, es la mejor garantía de que este videojuego respetará al máximo el *look* de la película de animación, de la que precisamente se cumplen diez años de su estreno. **Disney** ha concebido este juego como el colofón final a un año repleto de celebraciones. Y es que ***Pesadilla Antes De Navidad*** es todo un fenómeno sociológico en Japón, de donde procede la mayoría del *merchandising* de todo el mundo.



//EL JUEGO PROMETE ADAPTAR FIELMENTE EL MÍTICO FILME DE HENRY SELICK Y TIM BURTON//





Y OTRAS SORPRESAS

DE LAS QUE NO PODEMOS HABLAROS...

Un compromiso legal adquirido con **Capcom** nos prohibe desvelar, de momento, el título y la naturaleza de dos lanzamientos presentados en el **Press Event 2004**. El embargo de esta información es extensible a toda la prensa especializada europea. Lo que **Capcom** no ha podido evitar es que en determinadas páginas web como *Magic Box* (come.to/magicbox) haya hecho públicos información y pantallas de uno de esos productos. Nosotros sólo podemos daros una pequeña pista y emplazaros hasta **SuperJuegos** de mayo, donde, ya con entera libertad, os ofreceremos toda la información acerca de ambos juegos y una entrevista con sus creadores.

biohazard 4

SHELLSHOCK: NAM´67

Eidos te muestra la guerra de Vietnam como nunca antes la viste





El aspecto gráfico del juego es original debido a la utilización de un filtro granulado en la imagen, a semejanza del efecto «ruido» de la saga Silent Hill de Konami.

En una reciente visita a la capital holandesa, además de poder admirar la belleza de Amsterdam, acudimos por segunda vez al estudio de desarrollo que la compañía **Guerrilla Games** tiene en la ciudad. La primera vez fue hace unos meses, y en esa ocasión el título que presentaban no era otro que *Killzone*, un espectacular *shooter* en primera persona producido por **Sony C.E.** en exclusiva para **PlayStation 2**. Ya entonces nos informaron de que otro título se encontraba en pleno proceso de desarrollo, pero no podían ofrecernos ningún detalle. Incluso amenazaron a los periodistas allí presentes con represalias si intentaban bajar a la segunda planta, donde se fraguaba el juego en sí. Ahora, por fin , el secreto se ha desvelado. Incluso el título que llevaba en proyecto, conocido como *Tour Of Duty*, ha cambiado (quizá para diferenciarlo de otro título similar que aparecerá a final de año, «Call Of Duty», que también tiene como trasfondo un conflicto bélico). En esta ocasión se ha elegido como marco argumental y temporal la guerra de Vietnam. Este conflicto, uno de los más controvertidos y crueles del siglo pasado, tuvo como protagonistas principales al ejército de los Estados Unidos y a una guerrilla comunista del Norte de Vietnem conocida como *Viet Cong*. Lo que en principio parecía una pequeña contienda de pequeña duración se convirtió con el paso del tiempo en un auténtico infierno para los americanos, que se vieron incapaces de derrotar al enemigo en su propio terreno. A pesar de que nunca fue oficialmente una guerra, ya que no se declaró, en ella se pusieron en práctica muchos de los recursos que se usan hoy. El título de **Guerrilla Games** intenta reflejar toda la crudeza y la violencia que tuvo lugar allí. Empezando por el título, que hace referencia a una especie de síndrome que sufrieron los soldados extranjeros al aterrizar en semejante refriega, y acabando por el particular aspecto gráfico que recuerda al de la saga *Silent Hill*, con un filtro que granula la imagen. El juego en sí es un *shooter*

GORE
Tan brutal como la guerra real, así han querido que sea el aspecto que presente **Shellshock**





Guerrilla

Conocidos anteriormente como **Lost Boys**, esta compañía de desarrollo fundada en el año 2000 se encuentra actualmente desarrollando, además del juego que nos ocupa, un *shooter* en primera persona para **Sony C.E.** llamado *Killzone*, del que tuvisteis completa información en pasados números de la revista. Ambos comparten el motor gráfico.





//Un shooter en tercera persona para PS2 y Xbox//

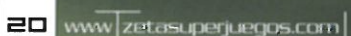
en tercera persona con algunos toques de aventura. El desarrollo se encuentra dividido en fases alrededor de un campamento base, donde el protagonista podrá conocer a fondo la misión que tiene que cumplir, comprar armas y munición, relacionarse con sus compañeros e incluso escuchar transmisiones radiofónicas de la época. Como pudimos comprobar durante la visita guiada a los distintos departamentos de desarrollo, los niveles donde transcurre la acción son inmensos. Desde junglas hasta los poblados de los campesinos (los civiles serán una parte muy importante dentro de las misiones), pasando por el complejo de túneles que construyó el *Viet Cong* para tender emboscadas a los americanos. Incluso podremos visitar las fortalezas de los norvietnamitas y ser testigos de las torturas con las que premiaban a los rehenes. El juego no se corta un pelo a la hora de retratar los horrores de la guerra. Mutilaciones de todo tipo, ataques cuerpo a cuerpo con nuestro machete, civiles masacrados... Un juego sólo apto para adultos. Además, el desarrollo de los niveles no será lineal, no existirán caminos prefijados y nuestra única herramienta para orientarnos será una brújula. El objetivo, más que llevar a tu ejército a la victoria, será sobrevivir inmerso en este caos. Su lanzamiento está previsto para verano en **PS2** y **Xbox**.



El soldado al que encarnamos podrá ir ascendiendo de rango dentro del ejército a medida que completemos con éxito las misiones que nos encomendarán.

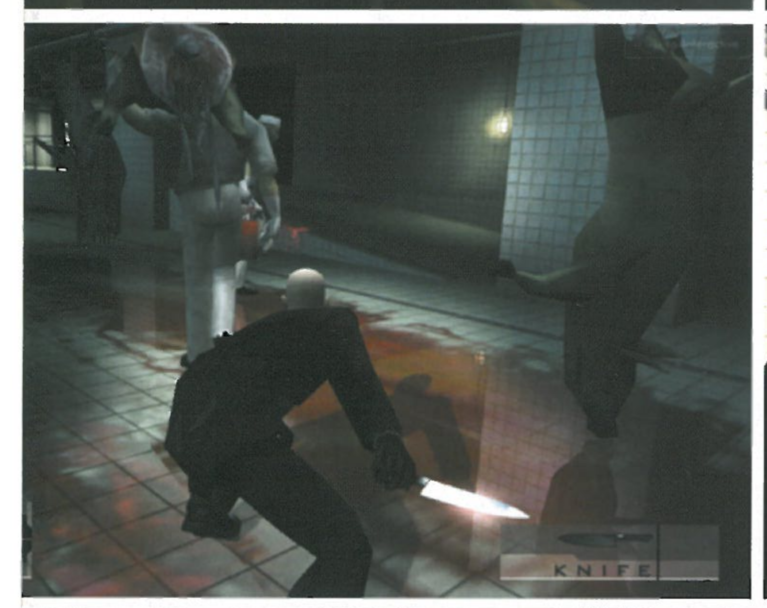
//Apocalypse Now es la principal fuente de inspiración//

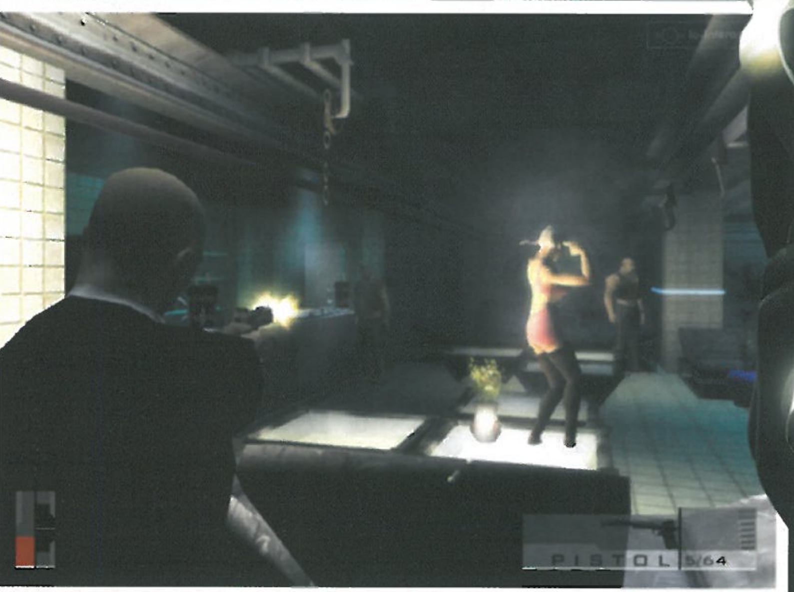




SUPERNENA

HITMAN CONTRACTS





En la mente del asesino

Adéntrate en la perturbada mente del Agente 47, el asesino a sueldo más famoso del mundo lúdico





La primera incursión de los daneses IO Interactive en el mundo lúdico llegó en el año 2000 con *Hitman: CodeName 47*. Su original concepto, argumento y puesta en escena le aseguró un hueco entre los mejores títulos aparecidos para **PC** ese año. Dos años más tarde llegaría *Hitman 2: Silent Assassin*, que mejoraba en todos los aspectos a su predecesor y daba una nueva vuelta de tuerca al género. Ahora, la tercera entrega, que llega con el nombre de ***Hitman: Contracts*** promete ser la más sangrienta de la saga. Todo comienza en París donde vemos al agente 47 huir a duras penas de los policías que le esperaban a la puerta del hotel. Herido y semi-inconsciente, rememorará en forma de *flashbacks* sus misiones más arriesgadas, que también son las más oscuras y siniestras. En esta ocasión se han aumentado el número de armas (cada una de ellas con su propio efecto sonoro del que podremos disfrutar en *Dolby Pro Logic 2*) así como el repertorio de movimientos letales de Hitman en la lucha cuerpo a cuerpo (acompañados de su correspondiente animación). Pero, sin duda, la principal innovación de ***Contracts*** reside en su motor

//Hitman: Contracts llegará en abril a PS2 y Xbox//

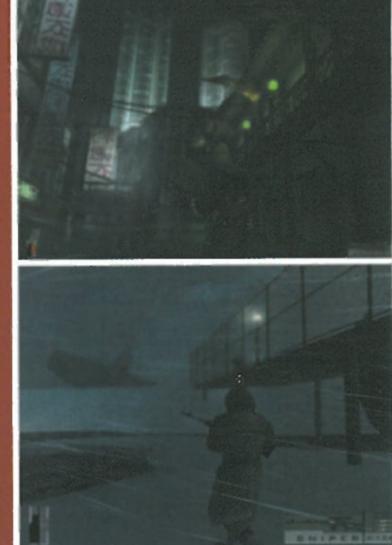
gráfico. En sustitución del anterior, los programadores de **IO Interactive** han desarrollado «Glacius», que promete unos resultados hasta cuatro veces más rápidos que su predecesor. Esta mejora de rendimiento queda especialmente patente en los efectos de luz y los movimientos de partículas que los desarrolladores han aprovechado al máximo. Así, en la mayoría de las fases nos tocará hacer frente a numerosas inclemencias climatológicas: una incesante nevada en Siberia, un lluvioso día en los exteriores de Rumanía o un viento que pondrá en movimiento todos los farolillos de las calles de Hong Kong, son sólo algunos ejemplos. Otro aspecto a destacar es la profundidad de campo y la corrección de color en tiempo real, que convierte el juego en una experiencia mucho más cinematográfica y que, por ejemplo, apreciaremos al fijarnos en un objeto lejano, pues en un principio se verá borroso e irá ganando nitidez según nos vayamos acercando. La mecánica, eso sí, se mantiene con respecto a las anteriores versiones y nos obligará a recorrer sigilosamente cada una de las fases, ▶

PARÍS

Este es el punto de partida. Tras un enfrentamiento con la policía, Hitman queda maltrecho en una habitación de hotel. Allí, comienzan los *flashbacks*

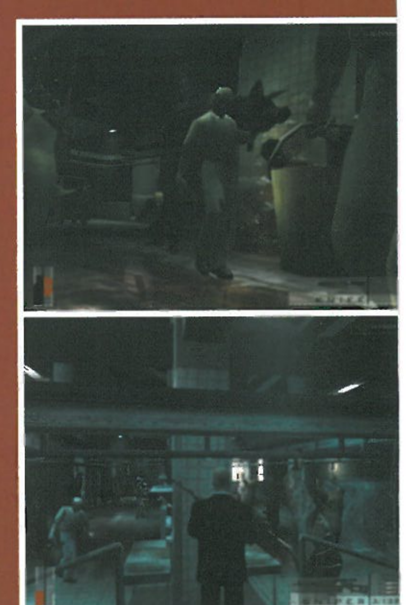
Glacius

El nuevo motor gráfico creado por **IO Int.** permite una representación realista de todo tipo de efectos climáticos como lluvia o nieve. También hace gala de efectos de desenfoque de movimiento, profundidad, corrección de color en tiempo real, reflejos, etc.



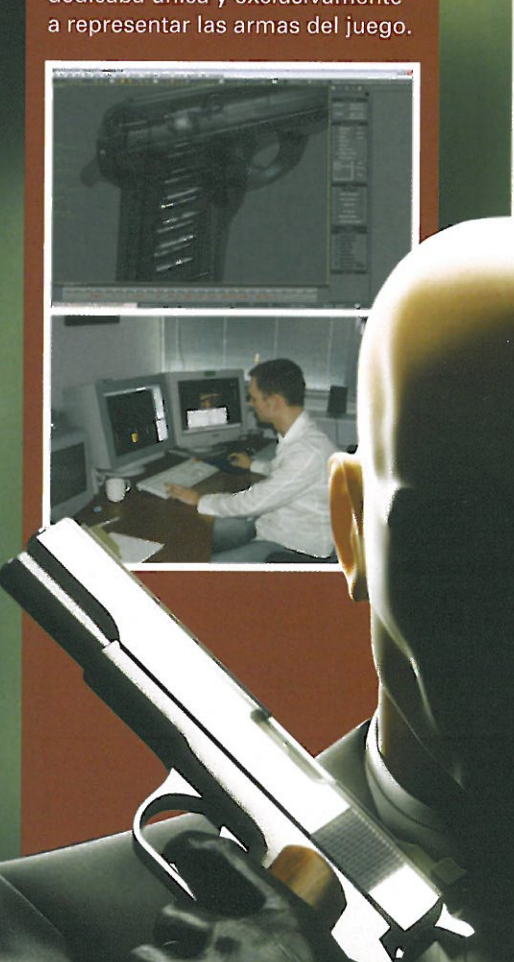
Matadero

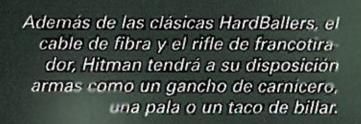
Uno de los niveles más siniestros está ambientado en un matadero de Rumanía. Una fiesta clandestina, charcos de sangre por todo el suelo, ganchos para colgar carne y un montón de personajes distraídos sobre los que poner a prueba tu imaginación...



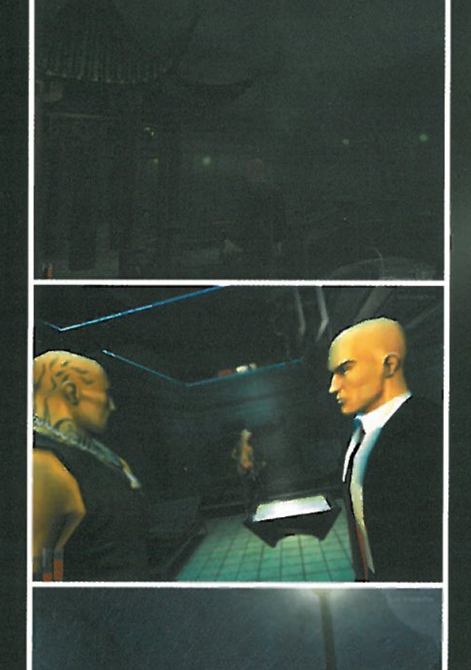
Más real

Los grafistas de **IO Interactive** han tenido en cuenta cada pequeño detalle. Desde los efectos climáticos a los escenarios, todo ha sido diseñado de la forma más real posible. Como ejemplo, basta mencionar que en el equipo había un grafista que se dedicaba única y exclusivamente a representar las armas del juego.





Además de las clásicas HardBallers, el cable de fibra y el rifle de francotirador, Hitman tendrá a su disposición armas como un gancho de carnicero, una pala o un taco de billar.



//Hitman revivirá sus misiones más oscuras y siniestras//

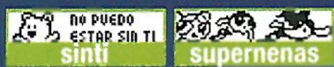
► siendo imprescindible adecuar nuestro atuendo a cada circunstancia y utilizar inteligentemente todos los elementos que estén al alcance para completar los objetivos. Y es que, si hay algo que caracteriza a los títulos protagonizados por Hitman es la completa libertad de movimiento del jugador: cualquier cosa que se nos ocurra será válida al acercarnos a la persona que debemos liquidar. Si queremos hacerlo más difícil todavía podemos optar por limitar las víctimas a nuestros objetivos directos y simplemente neutralizar o esquivar al resto. La ventaja de este juego frente a otros títulos de estructura más lineal es que permite disfrutar más de cada una de las doce enormes fases que componen el juego y, si bien no es necesario recorrerlas en su totalidad para pasar al siguiente nivel, a veces resultará interesante «revisitarlas» en busca de algún arma que se nos haya pasado por alto o por el simple placer de encontrar la forma óptima de lograr el objetivo. Esto convierte a ***Hitman: Contracts*** en un juego que satisfará a los más exigentes pero que también se adecua a los principiantes gracias al aumento gradual de su curva de dificultad. Podremos elegir también entre el modo en primera persona, idóneo para cuando necesitemos precisión en los disparos, o entre la visión en tercera persona que permite controlar mejor la situación en la que se mueve el agente 47.

Está previsto que el juego llegue a las tiendas el próximo mes de abril para las plataformas de **Sony** y **Microsoft**. Según sus propios programadores, ambas versiones serán idénticas salvo por las obligadas diferencias derivadas de las particulares características técnicas de cada máquina.



Dale en el blanco con tu móvil 5584

logos &postales



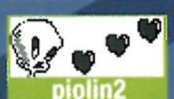
sinti · supernenas



love4 · fuego

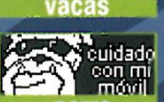


rosa · barca2



piolin2 · pirata2





vacas · simpsons





perro · matrix2

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **LOGOJGO** para bajarte un logo y/o **POSTALJGO** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras. Ej: **LOGOJGO SINTI** o bien **POSTALJGO MATRIX2**

nombres

Cañero (modelo 7)	Cañero (modelo 8)	CAÑERO (modelo 12)
Cañero (modelo 14)	CAÑERO (modelo 16)	cañero (modelo 18)

Envía al **5584** el texto **NOMBREJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREJGO CAÑERO7**

nombre COLOR

Sólo móviles compatibles







modelo 2 · modelo 7 · modelo 5 · modelo 6

Envía un mensaje al **5584** con el texto **NOMBRECOLORJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido.
Ej.: **NOMBRECOLORJGO ELENA7**

salvapantallas









matrix01 · robot01 · loro01 · ski01



agua02 · luna02 · love01 · delfines01



mona01 · payaso01 · insecto01 · cisnes01



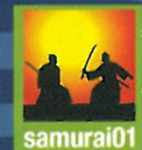
gato06 · rex01 · espana01 · bio01







orca01 · anillo01 · luna01 · bad01



bebe01 · vaca01 · devil02 · samurai01



igor01 · tiburon01 · gato04 · tigre01



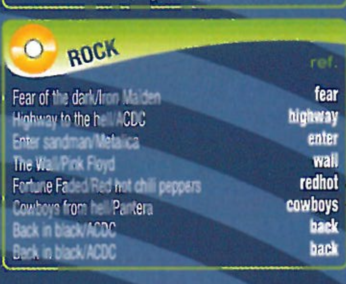


cachorro01 · delfin01 · egipto01 · fuego03

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **FOTOJGO** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOJGO MATRIX01**

tonos&polifónicas





EXITOS

	ref.
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
Crazy in love/Beyonce	crazy
No es lo mismo/Alejandro Sanz	mismo
Tanto la quería/Andy &Lucas	queria
Tengo/Queco	tengo
Una noche con arte/el Arrebato	arte
En tu ventana/Andy & Lucas	ventana
Bulería/David Bisbal	buleria

NOVEDADES

	ref.
Los Lunnis/B.S.O.	lunnis
Devuélveme el aire/David Bustamante	devuelveme
Regálame la silla donde te esperé/Alejandro Sanz	silla
Dolores se llamaba Lola/Los suaves	dolores
En tu cruz me clavaste/Chenoa	clavaste
A fuego/Extremoduro	afuego
Aunque no te pueda ver/Alex Ubago	ver
Poco a Poco/Jeremías (Mi gorda bella)	poco

ROCK

	ref.
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Highway to the hell/ACDC	highway
Enter sandman/Metalica	enter
The Wall/Pink Floyd	wall
Fortune Faded/Red hot chili peppers	redhot
Cowboys from hell/Pantera	cowboys
Back in black/ACDC	back
Back in black/ACDC	back

CINE / TV

	ref.
El Padrino/B.S.O.	padrino
Amelie/B.S.O.	amelie
Indiana Jones/B.S.O.	indiana
Misión Imposible/B.S.O.	mision
Ghost/B.S.O.	ghost
Shin Chan/Dibujos animados	shinchan
Shrek/B.S.O	shrek
Los Simpsons/Serie tv	simpsons
Terminator/B.S.O.	terminator
Into the west (El Señor de los Anillos)/Annie Lennox	anillos
Los Angeles de Charlie/B.S.O.	charlie
Starwars/B.S.O.	starwars
Benny Hill/Serie tv	benny
Pulp Fiction/B.S.O.	pulp

HIMNOS

	ref.
Himno Real Madrid	madrid
Himno Valencia	valencia
Himno Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Centenario Atlético de Madrid/Joaquín Sabina	motivos
Himno Real Sociedad	sociedad
Himno Betis	betis
Himno Deportivo	deportivo
We are the champions/The Queen	champions
La Internacional	internacional
Himno PP	pp
Himno PSOE	psoe
Himno de la República	riego

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono y **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOJGO BULERIA** o bien **POLIJGO PADRINO**

banderas animadas













asturias · catalunya · euskadi · galicia · navarra · valencia

BAJATE LA BANDERA DE TÚ COMUNIDAD. andalucia, aragón, baleares, canarias, cantabria, castillalamancha, castillayleon, ceuta, extremadura, larioja, madrid, melilla, murcia. Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOJGO ASTURIAS**

Sonidos reales

Ahora puedes con **SONIDOS REALES**. Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales... Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONIDOS REALES**. Envía **SONOJGO** al **5584** seguido de un espacio y el **SONIDO REAL** que deseas. (**OVEJAS, CERDOS, SELVA, POLICE, ROBOTS, ALIENS, COCHES, TELEFONO, HIPHOP, HOUSE, VACAS, MOSCAS, CABALLOS, RANAS, GATITOS, PERROS, PATOS, GALLOS, BEBÉS**). **EJ: SONOJGO POLICE** / **MOVILES COMPATIBLES:** Nokia: 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68, P800, P802, T310 - Philips Fisio 820, 825 - Siemens SX1, MC60 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30 - Alcatel One Touch 535 y 735

salvapantallas animados

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOJGO MATRIX**















vaca · escalada · corazones · alien · bio · vaca · yinyan







tiburon · samurai · estrella · bici · bruja · matrix · camello

CAMISETA



La camiseta de tu equipo ahora en tu móvil

04	14	02	03
05	15	16	17

Envía al **5584** un mensaje con el texto **CAMISETAJGO** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres aparezca en tu móvil.

Ej: Si quieres el salvapantallas del Madrid con el nombre David y el dorsal 23 envía **CAMISETAJGO 14 DAVID 23**

superNuevo

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Una vez más, los hábiles programadores chinos de Ubi Soft vuelven a obrar un pequeño milagro en PS2

El nuevo modo *Split Screen* para dos jugadores es otra exclusiva de PlayStation 2

ASUME EL MANDO
Y utiliza el *Headset* para dar instrucciones a los componentes de tu comando de operaciones

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Shangai País > China

Los componentes de **Ubi Soft Shangai** deben amar los retos difíciles. Tras adaptar a **PlayStation 2** el primer *Splinter Cell* se han embarcado en una misión no menos meritoria: convertir el sensacional *Rainbow Six 3* de **Xbox**. Y de nuevo, no sólo lo han logrado sino que le han añadido unos cuantos ingredientes extras a la fórmula para compensar la espera a los usuarios de **PS2**. Concretamente una misión extra y una novedosa modalidad *Split Screen* para dos jugadores. Por lo demás, este ***Rainbow Six 3*** es tan brillante como su homónimo para **Xbox**. Ofrecerá juego On-line para 8 jugadores, un modo Historia con quince misiones y el uso del *Headset* para transmitir órdenes a los componentes de nuestro comando mediante la voz, al más puro estilo *SOCOM*. Pero lo mejor de ***RS3*** es su decidida apuesta por la acción, que le ha llevado a abandonar los sesudos *Briefing* de las anteriores entregas. Aquí el juego es mucho más directo, accesible y divertido. Lo vais a comprobar dentro de muy poco. NEMESIS

//RS3 incluirá una nueva misión, exclusiva para PS2//



¿Os suena? Esta misión se parece sospechosamente a una escena de La Roca...

ESTE MES con PlayStation®2
Revista Oficial - España



superjuegos nuevo

Pokémon Channel

La señal de TV será interferida por el mundo Pokémon

Teletienda

Con el dinero que consigas en concursos y superando pruebas podrás comprar en la tienda de Squirtle, entre otras cosas, *Nice Card* (postales), Posters y Muñecos para decorar la habitación.



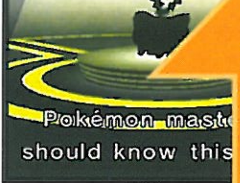




Los hermanos Pichu protagonizan una serie de anime.

//Un canal de TV a través de tu GC pensado sólo para los fans de PKM//





CONCURSOS Wobbuffet te propondrá una serie de concursos para ganar dinero. Así, tendrás que adivinar por su silueta qué Pokémon es.

Género > Sim. Televisión Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Es interesante el planteamiento que ofrece este peculiar experimento de **Nintendo** sobre la franquicia *Pokémon*, pero ¿llegará realmente a entusiasmar a los pequeños fanáticos de la saga? Acostumbrados todos ellos a juegos tipo RPG. Bueno, sea lo que sea, la suerte está echada pues en abril llegará a las tiendas españolas.

La televisión será arrebatada por el Profesor Oak al insertar el disco en nuestra **GameCube**, quien emite en pruebas una serie de programas exclusivos sobre el universo *Pokémon*. Tendremos que comprobar en compañía de Pikachu que los canales existentes son tan divertidos como parecen; un concurso guiado por Wobbuffet, el noticiario presentado por el simpar Psyduck y una serie de dibujos animados cuyos protagonistas son los divertidos hermanos Pichu, creada en exclusiva para la ocasión. Al principio sólo estarán disponibles 6 programas y habrá que superar pruebas, minijuegos y ganar dinero a través de las propuestas que ofrece el Canal Pokémon, y en el exterior de nuestra casa con el fin de hallar las cintas de vídeo de la emisora que han desaparecido. De tal modo que visitaremos una playa, las montañas nevadas e incluso el bosque donde podremos hablar con otros *Pokémon* para que además nos entreguen las *Nice Card* que hay que coleccionar. ANNA

Metroid Zero Mission

Nintendo supera al primer Metroid de GBA con una precuela sencillamente increíble

LA PRIMERA AVENTURA
Zero Mission es un *remake* un tanto «libre» del primer *Metroid* de **NES**

Extras



Zero Mission ofrece multitud de extras: desde el *Metroid* de **NES** a una galería de ilustraciones, a la que accederás conectando tu **GBA** a otra con el *Fusion* en su interior.



En los momentos finales controlarás a Samus sin traje espacial.



//Nintendo propone un retorno a los orígenes del universo Metroid//

Género > Shooter/Aventura Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Samus Aran conserva todas sus habilidades clásicas, como la Morphball.

El Metroid de **NES** (1986) y no el de **Super Nintendo** (1994), como muchos imaginaron al ver las primeras pantallas, ha sido la principal inspiración de **Nintendo** a la hora de componer la segunda entrega de la franquicia *Metroid* en **GBA**. Aunque no han olvidado introducir algunas de las habilidades de las que disfrutaba Samus Aran en *Metroid Fusion*, ***Zero Mission*** se remonta atrás en el tiempo para narrar la primera visita de la heroína espacial al planeta Zebeth, y su decisivo encuentro con los insaciables *metroides*. Dotado de una mayor jugabilidad y simplicidad que su predecesor, ***Metroid Zero Mission*** es sin duda uno de los lanzamientos más esperados que nos va a deparar **GBA** esta primavera. Después de perseguir sin descanso en *Metroid Fusion* parásitos X para recuperar energía y munición, volver a la mecánica clásica de la saga es un alivio. Y por si no fuera suficiente, es tan adictivo como los anteriores *Metroid* y aguarda interesantes extras, entre los que se encuentra el *Metroid* original de **NES**. Además, esta vez no necesitarás extrañas conexiones con el *Metroid Prime* de **GameCube**... Sólo tendrás que acabarte el juego y tendrás acceso al clásico de 1986. Eso sí es un aliciente y lo demás son tonterías. **NEMESIS**



Las colisiones serán frecuentes. Un fuerte golpe frontal y serás historia.

Work in Progress

El elaboradísimo motor gráfico del juego, muy superior al de la primera entrega, ha sido creado partiendo casi desde cero por uno de los estudios internos de programación de **Codemasters**.

Codemasters presenta batalla a Gran Turismo 4 en Xbox

Toca Race Driver 2

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters País > Reino Unido

Tras su presentación a puerta cerrada en el pasado **X03**, celebrado en septiembre en Niza, no habíamos tenido noticas del desarrollo de esta nueva entrega. La saga *Toca* lleva triunfando desde los tiempos de **PSone**, gracias a su concepto de simulación y licencias reales. Tras su incursión en **PS2** y **Xbox**, el nuevo título que será lanzado en Europa en mayo aparecerá sólo en la consola de **Microsoft**. Con una *beta* bastante avanzada entre manos, podemos decir que la evolución ha sido sorprendente a todos los niveles. El modo de juego principal sigue contando con una historia relatada a través de secuencias de vídeo, ahora en primera persona. Este modo ofrece 31 campeonatos que recogen hasta 15 disciplinas diferentes: turismos, camiones, Fórmula Ford, Clásicos... 35 vehículos reales estarán a nuestra disposición a lo largo de 52 circuitos. Pero todas estas cifras serían una mera anécdota si no fueran acompañadas de un motor gráfico espectacular, con unos daños en los coches potenciados por el motor *Terminal Damage Engine* y hasta 21 vehículos en pantalla a la vez. DANI3PO

//Se recogen 15 disciplinas diferentes//



Los rallys son una de las pruebas incluidas. Variedad ante todo.

¡POR CROMM!
Conan no se cortará un pelo a la hora de utilizar su espada, desatando un verdadero baño de sangre entre sus enemigos...

Desde escorpiones gigantes a guerreros africanos, las aventuras de Conan le enfrentarán a todo tipo de enemigos.

Basil Poledouris

TDK ha recuperado para este juego la magistral banda sonora de la primera película de *Conan*, compuesta por el maestro B. Poledouris.

Un equipo eslovaco adapta la popular obra de Robert E. Howard

Conan




Tras liquidar a Cervantes, Conan se dispuso a localizar y asesinar a Góngora.

Cómics, cine y ahora videojuegos. El personaje creado en 1932 por Robert E. Howard conserva toda su vigencia y popularidad, a pesar de los años transcurridos desde que Arnold Schwarzenegger lo encarnara por última vez en las pantallas de cine (*Conan El Destructor*, 1984). Buena prueba de ello son los crecientes rumores acerca de una nueva película basada en el personaje y el lanzamiento, por parte de **TDK**, de este *beat'em-up* con destellos de aventura. Un equipo eslovaco, **Cauldron**, está llevando a cabo la titánica tarea de adaptar al videojuego el vasto universo plasmado por Robert Ervin Howard en sus célebres novelas *Pulp*. Bárbaros, hechiceras y todo tipo de criaturas mitológicas se cruzarán en el camino de Conan el cimmerio y su espada, a través de valles y pueblos. En la mayoría de los casos, la diplomacia brillará por su ausencia y Conan se abrirá camino a base de acero y músculo, pero en otras ocasiones el jugador no tendrá otra salida que conversar con otros personajes y hallar la forma de mejorar el armamento y las habilidades del personaje. Después de un goteo incesante de versiones *alpha* y *beta*, todo parece indicar que en menos de dos meses podremos disfrutar del producto final. Os mantendremos bien informados. **NEMESIS**





superjuego

NUEVO CONTROL Entre las novedades destacan los golpes, que se controlan fundamentalmente con el *pad* derecho

FIGHT NIGHT

Electronic Arts cambia el título a su franquicia dedicada al boxeo



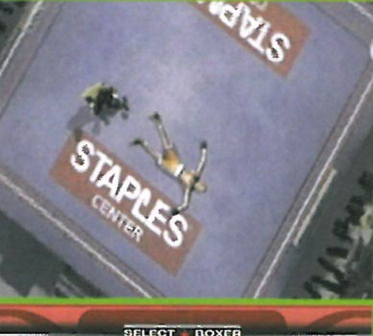




KO

Cuando el boxeador está tumbado en la lona, observa la figura del árbitro desenfocada. La forma de reincorporarse es enfocarla mediante los dos *pad* analógicos.





Entre las licencias se incluyen boxeadores ilustres como Ali, Marciano, Lewis o Frazier.

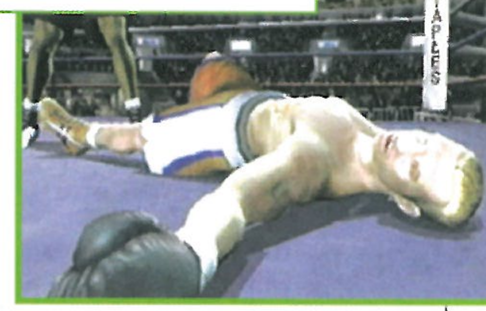




Modo Carrera

En esta modalidad es posible ir mejorando poco a poco las características de los púgiles. Para ello se ponen a nuestra disposición entrenamientos y una tienda en la que adquirir desde protectores bucales hasta tatuajes.







Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Desarrollador > EA Sports País > Estados Unidos

La saga *Knockout Kings* ligó a **Electronic Arts** con el boxeo desde su primera entrega para **PSone**. El citado título llegó a tener dos apariciones en **PS2** pero sorprendentemente no tuvo continuidad posterior. Ahora, tras un año de ausencia, la compañía norteamericana vuelve a la carga con una nueva franquicia que mantiene las líneas generales de su antecesor, aunque introduce como gran novedad un nuevo sistema de control. Así, en lugar de determinar el tipo de golpe con los diferentes botones, en ***Fight Night*** la selección se hace mediante el *pad* analógico derecho. Según el tipo de movimiento realizado y hacia el lado que inclinemos el *pad*, el boxeador realizará una modalidad de golpe diferente con una u otra mano. Este sistema busca un control más intuitivo, aunque inicialmente resulte más complejo que la habitual distribución por botones. En cuanto a las licencias, el programa cuenta con púgiles de la talla de Mohammed Ali, Evander Holyfield o Lennox Lewis, repartidos por pesos en varias categorías. También hay que mencionar la amplia variedad de escenarios recogidos, entre los que se incluyen algunos de los más representativos del boxeo mundial. La puesta en escena es espectacular gracias a la música, a los efectos visuales y a las presentaciones que permiten apreciar la calidad gráfica y el parecido físico de los boxeadores. El nuevo programa de **EA** promete ser un digno sucesor de sus antecesores, aunque aún falten por pulir algunos aspectos relacionados con la inteligencia artificial así como con la individualización de las secuencias y presentaciones. **CHIP & CE**

//Destaca el elevado número de licencias//

DAÑOS REALES
Nuestro vehículo se deformará y las piezas se irán desprendiendo. Absolutamente espectacular.

Rallisport Challenge 2

La gran apuesta de Microsoft en el mundo de los rallys

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Digital Illusions País > Suecia

Uno de los títulos más esperados por los poseedores de la consola de **Microsoft** calienta motores para su lanzamiento a finales de primavera. Los desarrolladores suecos de **Digital Illusions**, una veterana compañía con éxitos como *Pinball Fantasies* o los más recientes *Midtown Madness 3* y la primera entrega del juego que nos ocupa, van a poner las cosas muy complicadas a **Codemasters** y su saga *Colin McRae*. Con una versión que se encuentra aproximadamente al 80% entre nuestras manos, podemos asegurar que es el simulador de esta disciplina deportiva más espectacular y con más intensidad que hemos visto. Para empezar, los modos de juego huyen de la monotonía ofreciendo, además del típico campeonato en el que competimos en solitario, una serie de pruebas a cada cual más divertida. Ascensos y descensos por escarpadas montañas, carreras sobre hielo, circuitos cerrados donde competimos contra más rivales o el ahora imprescindible modo On-line arropado por **Xbox Live**. El control ha sido modificado con respecto a la primera entrega, siendo ahora mucho más sensible y bastante más complicado al comienzo, por lo que los trompos estarán a la orden del día. Todo será acostumbrarse para descubrir un título lleno de posibilidades. Gráficamente cuenta con un motor sorprendentemente sólido, que muestra unos inmensos circuitos llenos de detalles y todo tipo de efectos, incluida la deformación de los vehículos a medida que vayan recibiendo impactos contra el entorno. ➾ DANI3PO

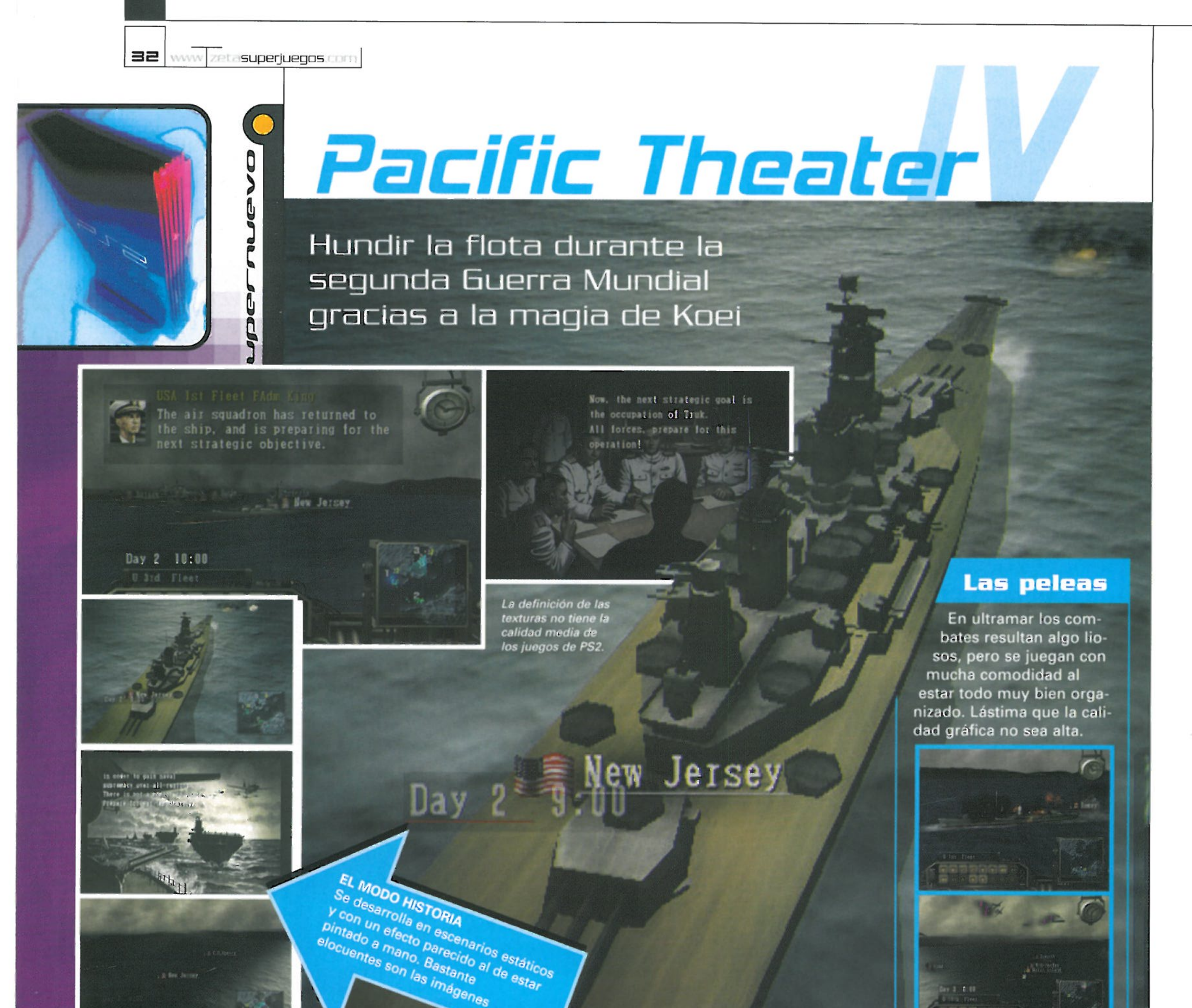
//Los modos de juego son muy variados//



supernuevo

Pacific Theater IV

Hundir la flota durante la segunda Guerra Mundial gracias a la magia de Koei



La definición de las texturas no tiene la calidad media de los juegos de PS2.

Las peleas

En ultramar los combates resultan algo liosos, pero se juegan con mucha comodidad al estar todo muy bien organizado. Lástima que la calidad gráfica no sea alta.

EL MODO HISTORIA

Se desarrolla en escenarios estáticos y con un efecto parecido al de estar pintado a mano. Bastante elocuentes son las imágenes

Género > Estrategia Formato > CD-ROM Compañía > Koei Programador > Koei-Yokohama País > Japón

Los responsables de la saga *Romance Of The Three Kingdoms* nos deleitan con el juego de estrategia naval más completo ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Por primera vez en toda la historia del entretenimiento lúdico podremos controlar a la armada británica y al régimen liderado por Hitler. Este componente en ***Pacific Theater IV*** incrementa los factores jugables a límites insospechados incluyendo la posibilidad de interactuar en los desarrollos históricos reales acontecidos en dicha guerra como el ataque del Imperio japonés a la isla de Pearl Harbor en Hawai.

El apartado técnico no es lo más sobresaliente pero, gracias a las amplias opciones de juego, este pequeño detalle queda solventado sin ningún tipo de dudas, al igual que la banda sonora y los efectos de sonido. Durante el desarrollo de las batallas la resolución de los gráficos no es lo más impresionante del juego debido a que los polígonos no están texturizados. En cambio, los 96 navíos y los más de 300 aviones a elegir dotan al título de una atmósfera bélica impresionante.

Entre las modalidades de juego, encontrarás un modo de Historia real y otro llamado Escenario Corto, esta última opción permite crear tus propias fases de guerra aconsejables para entrenar o poder jugar algunas batallas específicas sin tener que finalizar todas sus fases.

PT IV es totalmente aconsejable para todos aquellos amantes de la historia, los barcos y bombarderos de la segunda guerra mundial y lógicamente para los estrategas más consumados. Sólo se le puede reprochar como inconveniente principal, que la versión PAL no esté traducida al castellano. ➜ MANJIMARU

El bombardeo de Pearl Harbor ilustrado al estilo japonés.

Los diálogos antes de las batallas son muy importantes para decantar la balanza.

En los enfrentamientos veremos algunos efectos de luz que se salen de lo normal.

Romance Of The Three Kingdoms VIII

Como cuentan las antiguas leyendas en China...

Género > Estrategia Formato > CD-ROM Compañía > Koei Programador > Koei-Yokohama País > Japón

BATALLAS CAMPALES
Las fases bélicas están representadas en un entorno 3D modesto y los personajes están facturados por *sprites*, como en la vieja escuela.



Los decorados están realizados con un colorido y diseño muy elaborados.

Es la primera vez que llega a nuestras fronteras un título de la saga *Romance Of the Three Kingdoms* y decir que en Japón ya van por la octava entrega, augura buenos precedentes para todos aquellos que desconozcan semejante juego. Además, ha sido supervisado bajo la tutela del genio de la estrategia oriental Kou Shibusawa, productor entre otros de *Dynasty Warriors*. La serie *ROTK* nació en 1987 para los ordenadores japoneses **NEC PC-88** y **MSX**, por lo que ya son muchas las batallas que los generales de las diferentes dinastías chinas han peleado. La esencia 100% estrategia sigue conservándose en esta nueva entrega, aunque aquellos *sprites* tengan poco que ver con las ilustraciones en alta resolución o los polígonos mostrados en esta octava versión para los 128 bits de **Sony**. El modo Historia está representado gráficamente con una definición exquisita y el argumento reproduce fielmente la etapa histórica de la Rebelión del Turbante Amarillo en el siglo 184 d.c. hasta la muerte de Zhuge Liang en el 234 d.c. Las opciones estratégicas durante la batalla han sido incrementadas y se ha incluido una lista de 711 militares a elegir, y además 100 se pueden crear. **MANJIMARU**



a fondo

PLAYSTATION 2 / X



007 TODO O NADA

Pierce Brosnan regresa al mundo lúdico con su mejor papel y en su mayor aventura virtual como agente 007

Mil gadgets

En esta nueva entrega, 007 será capaz de utilizar una gran cantidad de armas y artilugios como un lanzamisiles, el típico rifle de francotirador, un gancho y una cuerda de *rappel*, gafas de visión termal, etc.

Las aventuras «alternativas» de Bond vuelven de mano de **Electronic Arts** en el capítulo más original y completo de la saga inspirada en la obra de Ian Fleming (que no en las películas protagonizadas por James Bond). Si bien *NightFire* evolucionó, tanto en su desarrollo como en su apartado gráfico, el concepto presentado por **EA** con su primer «Bond», *Agente En Fuego Cruzado*, ***007: Todo o Nada*** presenta un planteamiento totalmente diferente y una factura técnica que sólo los mejores títulos creados para la generación 128 *bits* pueden igualar. **Electronic Arts** ha decidido dejar de comparar su juego de Bond a *GoldenEye* y, al fin, con ***Todo o Nada*** se ha abandonado la perspectiva en primera persona en favor de un control más preciso y un mayor número de acciones y posibilidades. Ahora Bond podrá defenderse de los enemigos a golpes (lla-



MODO MULTIJUGADOR
Aunque no existen opciones On-line, ***007:Todo o Nada*** presenta un total de 13 niveles para jugar en modo Arena y Cooperativo.

Tendremos que superar más de un nivel del juego a lomos de la potente Triumph Daytona.

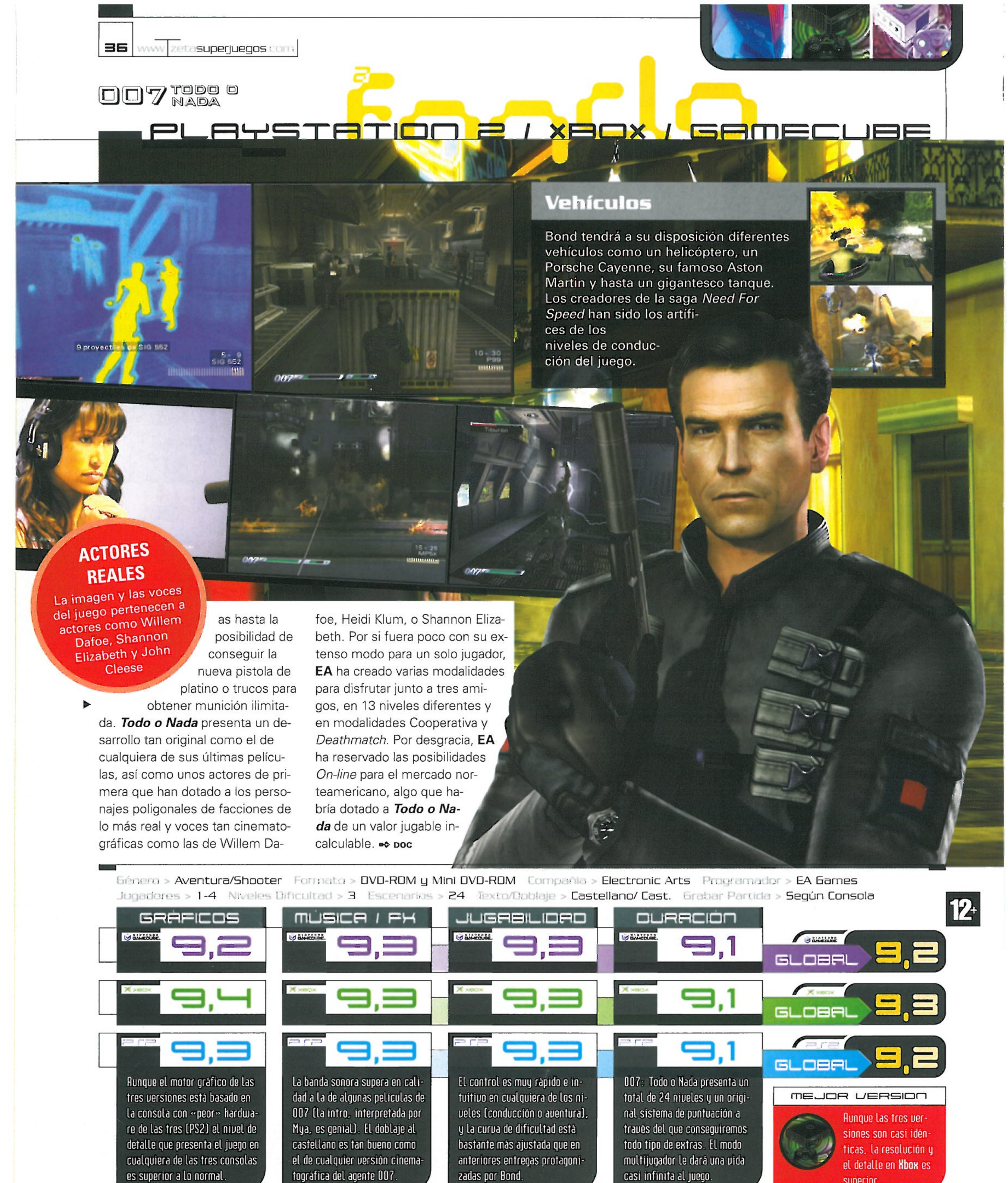
Bond tendrá que hacer uso de la nueva bestia de Porsche, el todo-terreno Cayenne.

ves cuerpo a cuerpo y *Reversals* incluidos), utilizar paredes y objetos para ocultarse y hacer uso de diferentes *gadgets* que sería complicado utilizar desde una vista en primera persona. Al igual que en anteriores entregas, **EA** ha unido un alto contenido en escenas de conducción al nuevo juego protagonizado por James Bond, en este caso, creadas por los artífices de la saga *Need For Speed*, algo que garantiza tanto su calidad visual como su exquisito control y original desarrollo. El sistema de puntuación para cada nivel también se ha heredado de sus predecesores, así como los movimientos Bond, que en esta ocasión se ejecutan tras frenar la acción al más puro estilo *Bullet Time*. Las recompensas, dependiendo de la puntuación obtenida, oscilan desde el visionado de bocetos y fotografí- ▶

007 Todo o Nada

a Fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE



Vehículos

Bond tendrá a su disposición diferentes vehículos como un helicóptero, un Porsche Cayenne, su famoso Aston Martin y hasta un gigantesco tanque. Los creadores de la saga *Need For Speed* han sido los artífices de los niveles de conducción del juego.

ACTORES REALES

La imagen y las voces del juego pertenecen a actores como Willem Dafoe, Shannon Elizabeth y John Cleese

as hasta la posibilidad de conseguir la nueva pistola de platino o trucos para obtener munición ilimitada. ***Todo o Nada*** presenta un desarrollo tan original como el de cualquiera de sus últimas películas, así como unos actores de primera que han dotado a los personajes poligonales de facciones de lo más real y voces tan cinematográficas como las de Willem Dafoe, Heidi Klum, o Shannon Elizabeth. Por si fuera poco con su extenso modo para un solo jugador, **EA** ha creado varias modalidades para disfrutar junto a tres amigos, en 13 niveles diferentes y en modalidades Cooperativa y *Deathmatch*. Por desgracia, **EA** ha reservado las posibilidades *On-line* para el mercado norteamericano, algo que habría dotado a ***Todo o Nada*** de un valor jugable incalculable. **DOC**

Género > Aventura/Shooter Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games
Jugadores > 1-4 Niveles Dificultad > 3 Escenarios > 24 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,2	9,3	9,3	9,1	9,2
Xbox	9,4	9,3	9,3	9,1	9,3
PS2	9,3	9,3	9,3	9,1	9,2

Gráficos: Aunque el motor gráfico de las tres versiones está basado en la consola con «peor» hardware de las tres (PS2) el nivel de detalle que presenta el juego en cualquiera de las tres consolas es superior a lo normal.

Música / FX: La banda sonora supera en calidad a la de algunas películas de 007 (la intro, interpretada por Mya, es genial). El doblaje al castellano es tan bueno como el de cualquier versión cinematográfica del agente 007.

Jugabilidad: El control es muy rápido e intuitivo en cualquiera de los niveles (conducción o aventura), y la curva de dificultad está bastante más ajustada que en anteriores entregas protagonizadas por Bond.

Duración: 007: Todo o Nada presenta un total de 24 niveles y un original sistema de puntuación a través del que conseguiremos todo tipo de extras. El modo multijugador le dará una vida casi infinita al juego.

MEJOR VERSIÓN

Aunque las tres versiones son casi idénticas, la resolución y el detalle en **Xbox** es superior.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

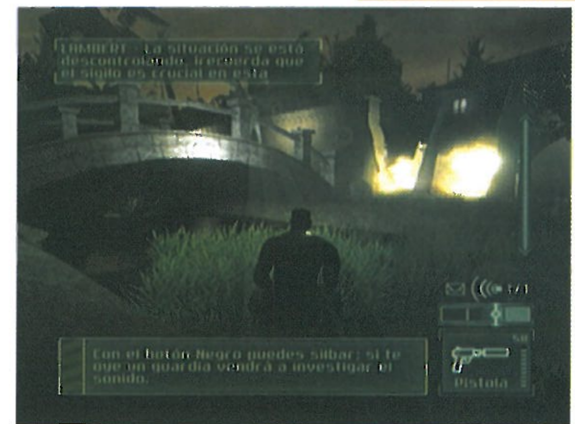
Los grupos de Ubi Soft afincados en Quebec y Shanghai se unen para ofrecernos la experiencia de espionaje táctico más real en la piel del agente Sam Fisher

En el escenario del tren, avanzaremos hacia los primeros vagones por el interior, junto a las vías, el lateral, etc.



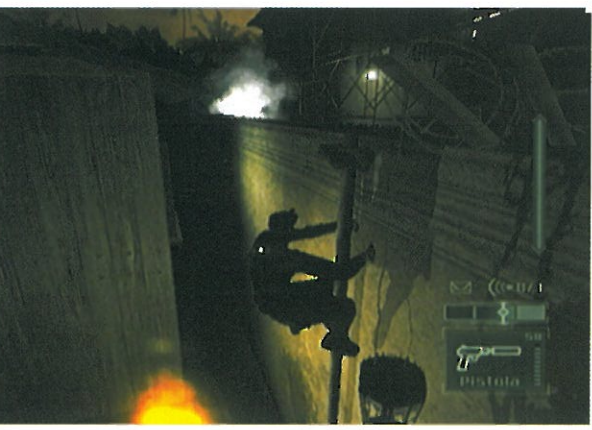


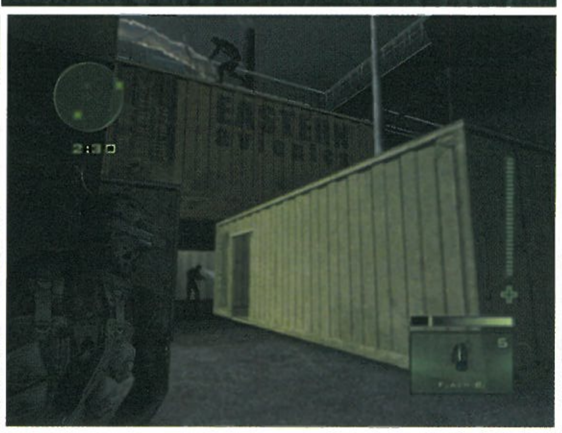
Silencioso, fiel a su estilo y mucho antes de lo esperado llega a nuestras páginas Sam Fisher, protagonista del que está llamado a ser el mejor título de espionaje táctico jamás creado. **Ubi Soft** repite el concepto que hizo del primer *Splinter Cell,* uno de los más grandes títulos para **Xbox**, potenciando por difícil que parezca el motor gráfico y dando más libertad en cada una de las acciones. Si el *engine* 3D del primer *Splinter Cell* significó toda una revolución, ***Pandora Tomorrow*** ha mejorado cada uno de los puntos de su motor gráfico, otorgando a los entornos del juego de una iluminación prácticamente real, que deja en ridículo a cualquier otro juego de similares características y mejorando las animaciones de cada personaje, que ahora son mucho más reales. Para conseguir el impresionante aspecto de cada uno de los escenarios del juego, se unen multitud de efectos gráficos como sus













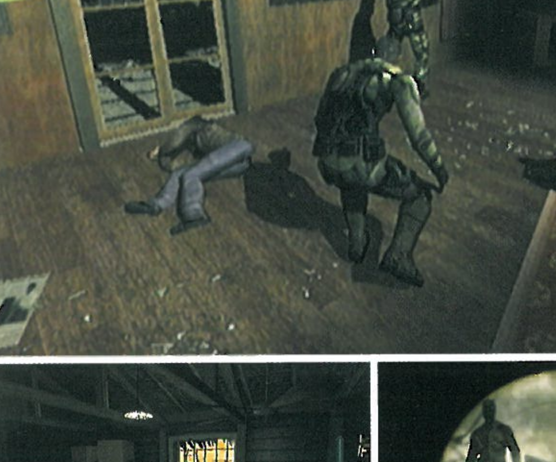
SILENCIOSO Y MORTAL

Para tener éxito en cada una de las misiones de ***Pandora Tomorrow*** será esencial ser paciente y procurar no ser visto ni oído en ningún momento

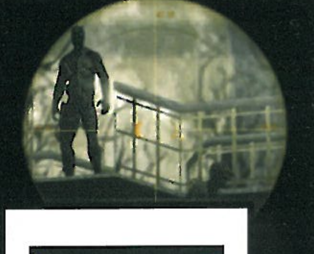




//El motor gráfico de Pandora Tomorrow supera a todo lo visto en Xbox hasta ahora//







Modo Xbox Live

El modo multijugador a través de Internet enfrentará, por medio de diferentes modalidades de juego, a los agentes *ShadowNet* (similares a Sam Fisher) contra los mercenarios (cuya principal característica es su perspectiva de juego en primera persona). Las posibilidades de ocultación y sigilo de los *Shadownet* se medirán a la puntería con las armas que pueden llegar a lograr los mercenarios.

impresionantes sombras dinámicas (cuya proyección es más real que en el primer título), reflejos que se verán modificados por las superficies y la iluminación, y las más reales rutinas de iluminación que hemos visto nunca en un videojuego. Las oficinas de **Ubi Soft** afincadas en Quebec y Shanghai se han unido para desarrollar el juego con el aspecto más real jamás creado. En lo que respecta a jugabilidad, el desarrollo se mantiene similar al de la primera entrega, pero se han añadido nuevos movimientos, artilugios, objetivos y parámetros para dotar al juego de una mayor profundidad. Sam Fisher podrá realizar nuevos movimientos como el «giro Swat», que le permite pasar de un lado a otro del marco de una puerta sin ser detectado, o aprovechar las nuevas posibilidades del *Split Jump* ►



NUEVO ENGINE 3D
El nuevo motor gráfico presenta los efectos de iluminación más reales que hemos visto nunca.



TUTORIAL
Tras liberarnos de unas esposas, dará comienzo una especie de Tutorial junto a la embajada americana en Indonesia.



NUEVAS TÉCNICAS
Sam Fisher podrá ejecutar nuevos movimientos como el «Giro Swat».

a fondo

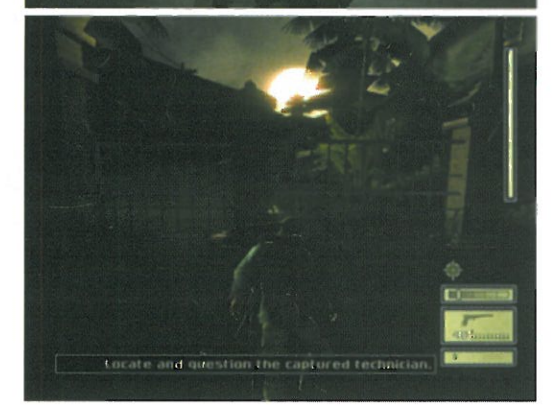
XBOX

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

MÁS REAL
Resulta complicado encontrarle un fallo al *engine* gráfico de ***Pandora Tomorrow***; todo se ha tenido en cuenta: reflejos, humo, sombras, destellos, iluminación, contraluz, objetos, partículas...



//Ubi Soft ha creado el mejor título de espionaje táctico//



En la mayoría de los escenarios de Pandora Tomorrow predomina la oscuridad, medio en el que Sam Fisher se desenvuelve con total soltura (gracias a sus gafas de visión termal y visión nocturna, por supuesto).

▶ (ahora podremos apoyarnos sobre un lado u otro del cuerpo), para saltar y agarrar salientes que estén sobre nuestra cabeza. El desarrollo de las misiones nos obligará a utilizar *gadgets* como un micrófono láser para escuchas a distancia y hasta la posibilidad de silbar (con el botón negro del *pad*) para confundir a los enemigos. Tras los resultados obtenidos con *XIII*, **Ubi Soft** ha contratado al mismo equipo de doblaje para ***Pandora Tomorrow***, consiguiendo un impagable aire cinematográfico en cada una de las escenas del juego. Junto a su mejorado motor gráfico y sus nuevas posibilidades, la novedad más significativa del juego es sin duda su nuevo modo On-line. Dos equipos de dos jugadores cada uno pondrán a prueba sus habilidades: los *Shadownet* (en tercera persona) podrán ejecutar los movimientos de Sam Fisher, mientras que los mercenarios controlarán a sus personajes desde una perspectiva en primera persona. Su profundo modo para un solo jugador, sus excelencias visuales y los extras para **Xbox Live** convierten al título de **Ubi Soft** en uno de los mejores juegos creados para la consola de **Microsoft**. ➾ DOC

Género > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Quebec/Shanghai Jugadores > 1-4
Escenarios > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

16+

GRÁFICOS 9,5
El motor gráfico de Pandora Tomorrow es, sin duda alguna, el más real y avanzado jamás creado para Xbox. Sus impresionantes efectos de iluminación y sus nuevas animaciones son sus principales bazas.

MÚSICA / FX 9,4
A una banda sonora dinámica y más variada que la de la primera entrega se une un inmejorable doblaje, creado por los mismos actores que le dieron voz a los personajes del shoot'em-up de Ubi Soft, XIII.

JUGABILIDAD 9,3
Ubi Soft ha pulido el control de la primera entrega, añadiendo nuevos movimientos y gadgets, y el desarrollo de las misiones no resulta tan lineal en Pandora Tomorrow, aunque sí más complicado.

DURACIÓN 9,2
Las misiones para un sólo jugador darán mucha más vida a Pandora Tomorrow de la que tuvo nunca su primera entrega. El modo On-line multijugador conseguirá que no saques el juego de tu Xbox en mucho tiempo.




Este mes no te pierdas la revista
mega TOP
Te regalamos una muñequera deportiva con reloj
Desmontable. Se puede lavar
Tres colores para elegir
Fernando Alonso
Además, en la revista de marzo, te ofrecemos una entrevista con Fernando Alonso, nuestro destacado piloto de fórmula 1, que nos explica cómo ve sus posibilidades en este Mundial. ¡Y sale en el póster! También te espera un reportaje sobre Beyoncé, la cantante de rhythm and blues que ha arrasado en los Grammy; el juego 'Final Fantasy Crystal Chronicles' llega a GameCube; la última entrega de la guía coleccionable de las ediciones Rubí y Zafiro de 'Pokémon'. Y, como cada mes, cantidad de concursos, lo último en música, consolas, TV...
sólo 3'50 euros
Beyoncé
mega TOP tu mejor revista

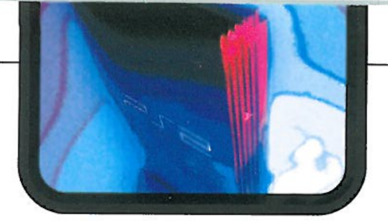


FINAL FANTA

International

El pasado 19 de febrero se puso a la venta en Japón ***FFX-2 International***, una edición especial que incluye nuevas localizaciones, *vestisferas* exclusivas y un tráiler de *FFVII: Advent Children*.

Tendremos que tener muy en cuenta el medidor que nos indica cuando podremos realizar nuestra próxima acción.



SY X-2

Tras la derrota de Sin, muchas cosas han cambiado en Spira. Conoce a la nueva Yuna y a sus compañeras de aventuras

El sindicato LeBlanc es nuestro principal enemigo al principio.

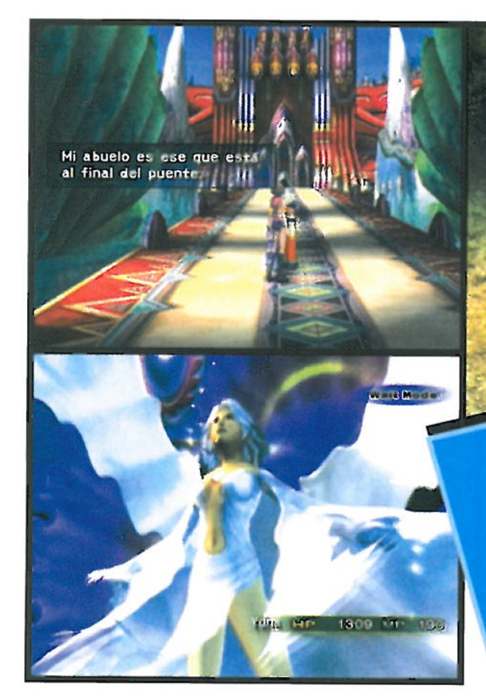






Versión PAL

Como es habitual en esta serie, los usuarios europeos hemos sido maltratados con una versión PAL que presenta unos enormes bordes negros en la parte superior e inferior de la pantalla. Las razones de **Square Enix** para «perpetrar» este crimen (la falta de memoria tanto en la consola como en el disco) no nos convencen, sobre todo con el tiempo que ha pasado desde que apareció en Japón.



VESTISFERAS
Aparte de las normales, que comparten las tres, cada una tiene una exclusiva. La de Yuna se llama *Flora Fatalle.*

Tras una larga espera (sobre todo comparándolo con la rapidez de *FFCC* de **GameCube**), por fin llega a nuestro país la primera secuela de un título de la saga de RPG por excelencia. Muchos temían que las reformas incluidas en este capítulo que lo convierten en el más «particular» de la saga, hubieran acabado con parte de su encanto, pero la magia de los genios de **Square** sigue estando presente en todos y cada uno de los *bits* del DVD. En esta ocasión la versión PAL no trae ningún extra como ocurrió con su predecesor, y además viene lastrada por unos horribles bordes negros, pero aún así vuelve a convertirse en el título más recomendable para los fanáticos de los RPG por turnos. Turnos que cada vez cobran menos importancia, ya que las batallas son más dinámicas que nunca, permitiendo elaborar *combos* e incluso detener los ataques enemigos. Pero lo mejor es el componente de aventura que se traduce en el desarrollo basado en misiones. Desde la nave voladora de los «Gullwings», cazadores de esferas a los que



Algunos escenarios siguen presentando escenarios prerrenderizados, como en FFX.

FINAL FANTASY X-2

a fondo PLAYSTATION 2

Minijuegos

En muchas de las misiones, nos ofrecerán pruebas que se alejan de la mecánica tradicional de la saga de **Square**.

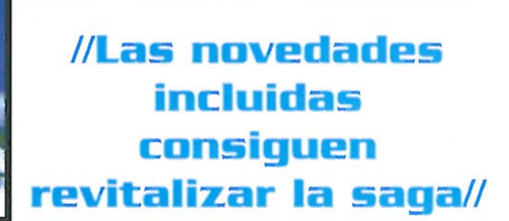




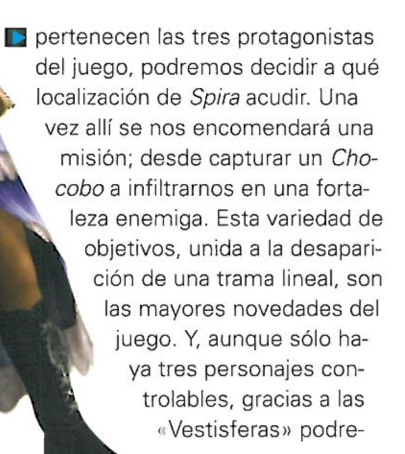








//Las novedades incluidas consiguen revitalizar la saga//



pertenecen las tres protagonistas del juego, podremos decidir a qué localización de *Spira* acudir. Una vez allí se nos encomendará una misión; desde capturar un *Chocobo* a infiltrarnos en una fortaleza enemiga. Esta variedad de objetivos, unida a la desaparición de una trama lineal, son las mayores novedades del juego. Y, aunque sólo haya tres personajes controlables, gracias a las «Vestisferas» podremos recuperar a iconos míticos de la saga, como el mago blanco y negro, ladrón, etc., así como divertidas incorporaciones como la «Estrella del Pop». En resumen, para todos aquellos que finalizaron *FFX* y se quedaron con ganas de más (que serán muchos), ***FFX-2*** ofrece lo que sólo **Square** sabe: calmar nuestras ansias de aventura con algo familiar y a la vez sorprendernos con grandes aportaciones al género que dominan como nadie. **DANI3PO**



Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Square Enix Jugadores > 1
Localizaciones > 15 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (220 KB)

12+

GRÁFICOS



9,2

El motor utilizado en FFX-2 ya no sorprende tanto como hace dos años, pero aún así el diseño de escenarios y personajes es insuperable. Las secuencias de transformación de las chicas son impresionantes.

MÚSICA / FX



9,4

A pesar de no contar con la colaboración del maestro Nobuo Uematsu, la banda sonora ofrece composiciones memorables como la de la intro. Las voces son las mejores que hemos escuchado en un juego.

JUGABILIDAD

9,3

A algunos no les gustará el abandono de un sistema de juego lineal, pero para la mayoría será un soplo de aire fresco muy agradecido. Las batallas cuentan con un gran componente arcade y de habilidad.

DURACIÓN

9,4

A pesar de lo que pueda parecer en un principio, es uno de los títulos más longevos de la serie. Conseguir el 100% te llevará muchas horas de exploración y la realización de infinidad de misiones secundarias.

PS2



9,3

GLOBAL





ENTREVISTA A LOS CREADORES



En la presentación a la prensa estuvieron presentes cuatro responsables de Square Enix, orgullosos de su nuevo título.

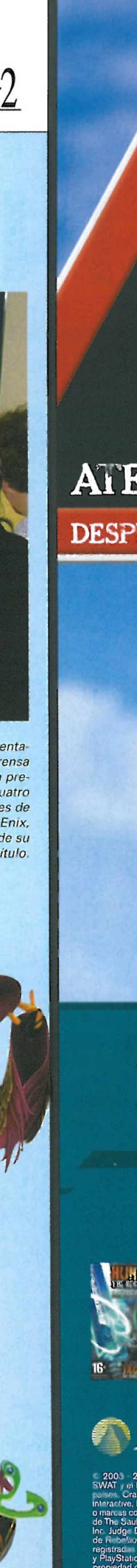
¿Ha sido mucho más sencillo desarrollar este juego que otro completamente nuevo?
Hablando en términos generales, el desarrollo de ***Final Fantasy X-2*** ha sido muy divertido. Como ya sabéis, es una secuela directa de *FFX* y, por lo tanto, la mayoría de los recursos gráficos y de programación ya estaban creados. No teníamos que desarrollar el juego desde el principio, pero este título también ha tenido sus propias dificultades. Por ejemplo, el equipo de programación era una tercera parte del que se emplea para un juego normal. El tiempo con el que contábamos también era mucho más limitado que en otras ocasiones y había mucha gente dentro del equipo que nunca había trabajado en un *Final Fantasy*. En lo que respecta al contenido, la mayor dificultad era adaptar un sistema de juego no lineal al desarrollo de la trama.

El argumento de *FFX-2* parece menos dramático y épico que en anteriores títulos. ¿Es este cambio intencionado?
Lo primero que nos propusimos al elaborar el argumento era dotar al juego de muchos elementos *Pop*. En *FFX* cada personaje tenía un trasfondo dramático, pero en este queríamos algo totalmente diferente.

En la introducción aparece Yuna en una actuación al estilo *J-Pop*. ¿Creéis que esta música se hará popular en el resto del mundo?
Sinceramente, no pensamos que las canciones del juego pertenezcan al estilo *J-Pop*. Buscamos algo más universal, más del tipo *R'n B Dance*.

¿Cómo afecta el sistema de misiones al argumento?
Con el nuevo sistema de misiones, el hilo argumental ya no es lineal. Ahora hay muchas pequeñas historias con principio y fin, así como búsquedas opcionales.

¿Cuál fue la principal fuente de inspiración para las secuencias de transformación de las chicas?
En la tradición de la animación japonesa hay muchos personajes principales femeninos que se transforman en superhéroes o cosas por el estilo. Un ejemplo de ello es la serie de televisión *Sailor Moon*, de la que hemos tomado varios elementos, aunque no ha sido la única.



a fondo GAMECUBE

FINAL FANT

Square Enix decide hacer tambalear los cimientos de su gran saga en su añorada vuelta al universo de Nintendo

Los textos están en castellano. En esta ocasión, sin embargo, no son demasiado abundantes.

El hecho de poder crear un personaje a medida hace que el protagonista de la historia no se nos quede grabado en la memoria como ocurrió con Yuna, Squall o Aeris, por citar algunos.



Mucho se ha escrito sobre la primera gran producción de **Square** para **Nintendo** tras la crisis surgida entre ellos, que llevó a la aparición de *Final Fantasy VII* en **PSone**. Cuando se anunció la vuelta a la colaboración de las dos empresas, muchos nos temíamos que la afición de **Nintendo** por dotar de juegos «diferentes» a sus 128 *bits* y la elección del grupo de programación por parte de **Square Enix** acabaría lastrando un título que contaba desde su concepción con la gran responsabilidad heredada por su nombre.

The Game Designers Studio es un grupo semi-independiente encabezado por Kazuhiko Aoki, uno de los pioneros de la compañía y director del proyecto que nos ocupa. El diseño de los personajes ha corrido a cargo de Toshiyuki Itahana, que desempeñó el mismo cometido en *Final Fantasy IX*, de ahí las coincidencias en el estilo «super deformed». Las coincidencias de este juego con los del resto de



Acabar con algunos de los enemigos finales será un auténtico suplicio.

Conexión con GBA

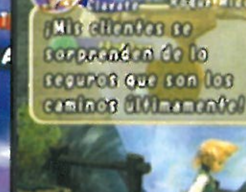
Cuando juguemos al modo multijugador (MP) deberemos usar la **GBA** como mando de control. En su pequeña pantalla visualizaremos el mapa y será obligatorio acudir a ella para realizar cualquier tipo de acción como elegir magias, armas, utilizar objetos... Un sistema poco ágil.

la saga son tan pocas que sólo entendemos la utilización de la sagrada franquicia como una maniobra para asegurar las ventas, cosa que, por los resultados obtenidos en Japón y Estados Unidos, no ha dado resultado. Para empezar con las sorpresas, ***FFCC*** cuenta con una trama argumental más bien escasa, y el noventa por ciento de la misma te será revelada en los primeros cinco minutos de juego. Tu objetivo, después de elegir personaje entre cuatro razas distintas (otra nota «original») será librar al mundo de una niebla tóxica que lo inunda todo. Para escapar de ella existen unos cristales mágicos que crean un campo libre de esta toxina, y que los habitantes colocan en el centro de sus poblados para sobrevivir. Pero estos cristales necesitan ser recargados, y tuya es la misión de encontrar las materias primas necesarias. Para ello viajaremos con un *Moggle* (*Muguri* en la versión española) que porta uno de estos cristales creando un pequeño campo de protección por el que podremos movernos. Las luchas contra los enemigos se desarro-

LA BARRERA

El gracioso ser que nos acompaña portará en todo momento el cristal que nos protegerá de la niebla

Uno de los jugadores deberá portar el cristal en el modo MP.











llan como en un *arcade*, y la exploración de los niveles recuerda más a un *Baldur's Gate* que a un *Final Fantasy*. Los personajes no evolucionan, las magias son escasas y las perderemos al empezar cada nivel, y en resumen las opciones de juego son bastante limitadas. La opción para cuatro jugadores (para lo que necesitaremos cuatro **Game Boy Advance** y sus correspondientes cables de conexión) mejora algo la cosa, aunque el sistema de «pantalla dual» se revela bastante frustrante. En resumen, un intento fallido de revolucionar una saga. DANI3PO

//Las GBA son obligatorias para el MP//



Género > RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Square Enix Programador > T.G.D.S Jugadores > 1-4
Personajes > 32 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

7+

GRÁFICOS 8,8

Dentro del catálogo de GameCube se sitúa cerca de los mejores, pero quizá esperábamos más de la primera incursión de Square Enix en este sistema. Los personajes no son demasiado carismáticos.

MÚSICA / FX 8,8

Como siempre, la banda sonora se trata de uno de los aspectos más cuidados del juego. Sin embargo, su sistema de juego tan «arcade» hace que pase desapercibido en la mayoría de las ocasiones.

JUGABILIDAD 8,0

El sistema de control para un solo jugador no está mal, pero el de cuatro jugadores es bastante caótico «gracias» a la idea de necesitar una GBA para controlar a tu personaje y entrar en los menús.

DURACIÓN 7,9

Corta, muy corta si lo comparamos con los otros títulos de la saga. Y lo peor no es esto, sino que la monotonía te invadirá pronto dado que su desarrollo no varía nunca. Con cuatro jugadores mejora algo.



SÚPER CONCURSO MIDWAY ARCADE TREASURES



Virgin Play y **SuperJuegos** te trasladan hasta la época dorada del videojuego con este magnífico recopilatorio de Midway. Si quieres ser uno de los afortunados ganadores de un juego de PS2 o Xbox, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de marzo.

¿Cuántos juegos incluye este recopilatorio?

A) 1000 **B)** 34 **C)** 24

CONCURSO «MIDWAY ARCADE TREASURES»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **sjmidway, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **sjmidway B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de marzo.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

R:RACING

No es el mejor juego de coches, pero sí es el que ha apostado con más fuerza por un cambio radical

COMENTARIOS
Además de los consejos desde los *boxes*, podremos ver y escuchar los de nuestros competidores durante la carrera

En la pantalla de abajo se puede ver la barra que indica el estado de ánimo del rival.

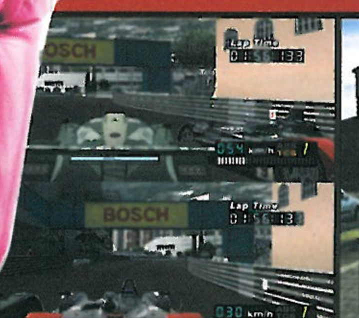


Para los que lleven ya unos años en esto de las consolas, hablar de la saga *Ridge Racer*, es hablar de algunos de los momentos más importantes de la historia del videojuego. La primera entrega para **PSone** fue, sin ir más lejos, una de las razones iniciales del gran éxito de esta consola (junto con *Destruction Derby*, claro). Ha pasado mucho tiempo desde entonces y ahora llega ***R:Racing***, una pequeña gran revolución tanto para lo que ha sido la saga *Ridge*, como para la tónica de los juegos de conducción al uso. Aunque las últimas entregas ya coquetearon un poco con la simulación, el peso del juego seguía estando siempre en su tradicional estilo *arcade*. En ***R:Racing*** ya no, pues aquí han optado por dar protagonismo a la simulación. De hecho, la principal novedad de este programa es que han incorporado un curioso y original modo Historia centrado en las andanzas de una conductora de ambulancias. Una mujer como protagonista, un argumento sólido para dar paso a un sinfín de pruebas, rivales que muestran su estado de ánimo,

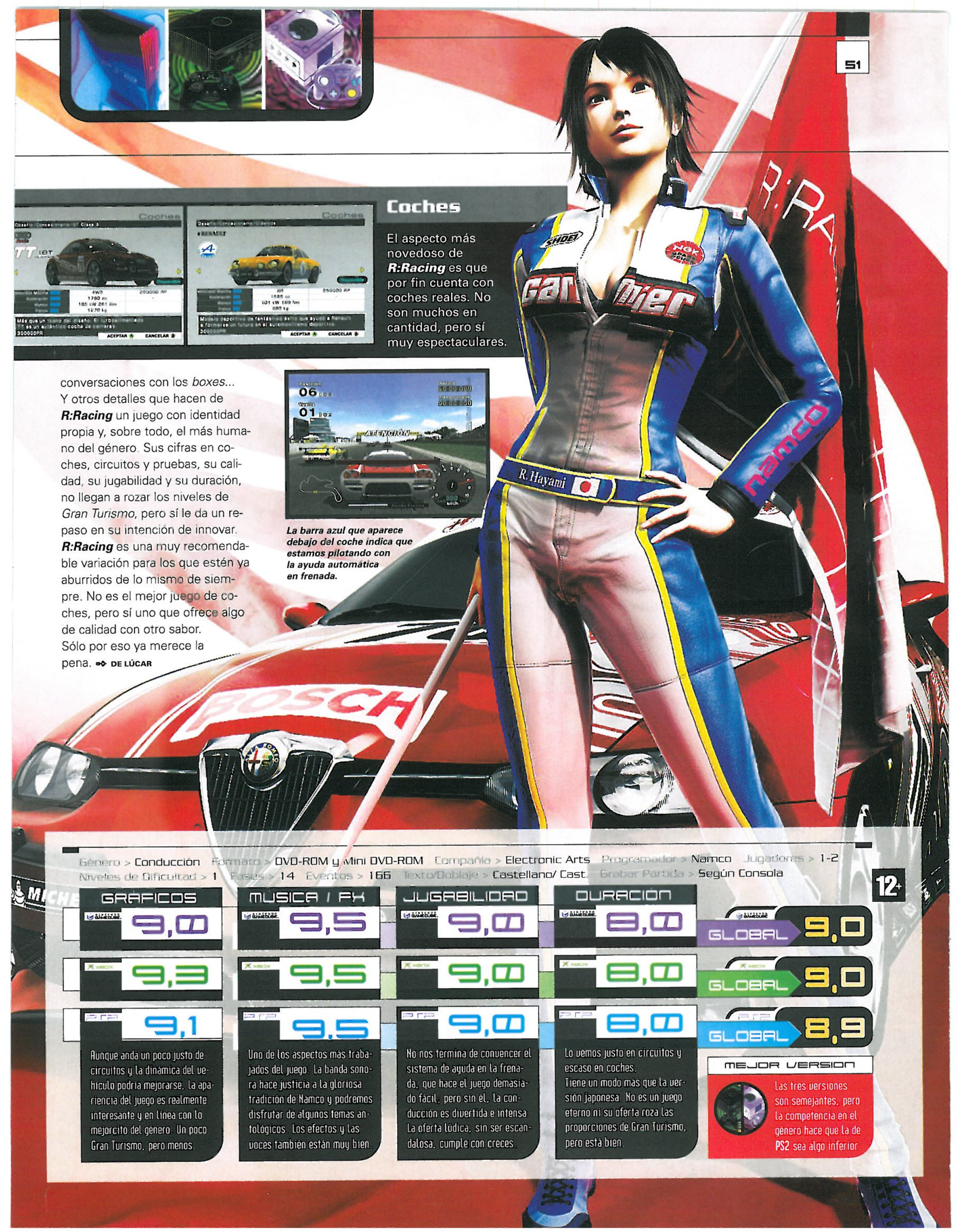
Modo Historia

Aunque ya hay algunos simuladores de conducción con una especie de modo Carrera, aquí han humanizado más el asunto creando un interesante modo Historia. La protagonista es una chica y con ella deberemos superar todo tipo de pruebas hasta llegar a ser un piloto profesional.









Coches

El aspecto más novedoso de ***R:Racing*** es que por fin cuenta con coches reales. No son muchos en cantidad, pero sí muy espectaculares.

conversaciones con los *boxes*... Y otros detalles que hacen de ***R:Racing*** un juego con identidad propia y, sobre todo, el más humano del género. Sus cifras en coches, circuitos y pruebas, su calidad, su jugabilidad y su duración, no llegan a rozar los niveles de *Gran Turismo*, pero sí le da un repaso en su intención de innovar. ***R:Racing*** es una muy recomendable variación para los que estén ya aburridos de lo mismo de siempre. No es el mejor juego de coches, pero sí uno que ofrece algo de calidad con otro sabor. Sólo por eso ya merece la pena. **➾ DE LÚCAR**

La barra azul que aparece debajo del coche indica que estamos pilotando con la ayuda automática en frenada.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Namco Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 1 Fases > 14 Eventos > 166 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,0	9,5	9,0	8,0	9,0
Xbox	9,3	9,5	9,0	8,0	9,0
PS2	9,1	9,5	9,0	8,0	8,9

GRÁFICOS: Aunque anda un poco justo de circuitos y la dinámica del vehículo podría mejorarse, la apariencia del juego es realmente interesante y en línea con lo mejorcito del género. Un poco Gran Turismo, pero menos.

MÚSICA / FX: Uno de los aspectos más trabajados del juego. La banda sonora hace justicia a la gloriosa tradición de Namco y podremos disfrutar de algunos temas antológicos. Los efectos y las voces también están muy bien.

JUGABILIDAD: No nos termina de convencer el sistema de ayuda en la frenada, que hace el juego demasiado fácil, pero sin él, la conducción es divertida e intensa. La oferta lúdica, sin ser escandalosa, cumple con creces.

DURACIÓN: Lo vemos justo en circuitos y escaso en coches. Tiene un modo más que la versión japonesa. No es un juego eterno ni su oferta roza las proporciones de Gran Turismo, pero está bien.

MEJOR VERSIÓN

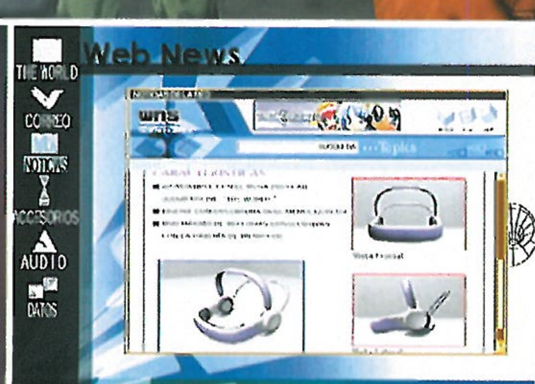
Las tres versiones son semejantes, pero la competencia en el género hace que la de **PS2** sea algo inferior.

.HACK //INFECTION

Llega uno de los RPG más curiosos que se han creado en el archipiélago japonés porque simula a un juego de rol On-line sin estar dotado del juego en línea

Hace unos años en pleno *boom* iniciado por *Phantasy Star On-line* se le ocurrió a Hisashi Matsuyama presidente de **CyberConnect 2** (compañía encargada de programar *Tail Concerto* entre otros) crear un juego de rol que tuviera una temática similar al juego de **Sonic Team** pero sin ser exactamente igual debido a que el título producido por **Bandai** carece de conexión en red. Paradójicamente el argumento de ***.Hack*** trata sobre un virus que colapsó la red mundial de telecomunicaciones y destruyó el mundo informático como lo conocemos hoy en día dejando paso a que el sistema operativo *Altimit* gobernara las entrañas de todas las computadoras mundiales. Un grupo pirata (de ahí viene el nombre) desarrolla un programa que permite entrar en un mundo clandestino lleno de magia que es representado en un





Esta captura es un claro ejemplo de la emulación del modo de juego por Internet, en el cual tendremos servidor propio de cuenta e-mail.



MODO DE BATALLAS

El sistema de peleas se desarrolla con bastante facilidad porque cuenta con un sistema de fijación

correcto entorno 3D cuyas texturas emanan una resolución y colorido dignos de un ambiente épico-futurista. Teniendo en cuenta que salió hace casi tres años en Japón la factura técnica supera el nivel de su época. A todo esto hay que añadirle una jugabilidad elevada por sus múltiples opciones «On-line», unas «Dungeons» dignas de mención y unas batallas bajo la mecánica de todos los *Action RPG* tridimensionales. Estos destellos de creatividad nos hacen topar ante un título que no puede faltar para todos los incondicionales de los RPG y series de robots futuristas *Made in Japan*. ➡ MANJIMARU



EL UNIVERSO .HACK

Como buen producto japonés, producido por los reyes del merchandising, **Bandai**, no podía faltar para la ocasión el respectivo manga (publicado en nuestro país por **Norma**). En lo que se refiere a la serie de *anime*, la productora japonesa **Toei** junto al estudio **Gainax** han sido los encargados de darle vida. Al igual que la serie de televisión *OVA's* (una serie de dos mini-películas) también han sido diseñados por Yoshiyuki Sadamoto (**Neon Genesis Evangelion**) y el argumento ha sido trazado por Kazunori Ito (**Patlabor**). Hay que destacar la infinidad de juguetes *mechas* que se encuentran en Japón.

.hack//LEGEND

.hack//SIGN





.hack//ENEMY

Como suele suceder en Japón con la mayoría de las sagas de éxito, .hack posee una serie de impactantes mangas.

.hack//LIMINALITY

Género > Action RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Bandai Programador > CyberConnect 2 Jugadores > 1 Servidores > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Castellano Grabar Partida > Memory Card (687 KB)

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,9	6,3	9,1	8,0
La calidad gráfica es bastante aceptable teniendo en cuenta los tres años que tiene el juego. El motor 3D del juego se mueve con suavidad acompañado de unas buenas texturas y un colorido representativo.	Tal vez éste sea el apartado menos elaborado del título. Aunque las melodías no ambientan mal no llegan a tener destellos artísticos como otros juegos de rol. Con los efectos de sonido pasa exactamente igual.	La casi perfecta simulación del juego On-line, unas Dungeons que agradarán a todos los fanáticos de los retos y un sistema de batalla dinámico, hacen de .hack un RPG muy a tener en cuenta en el catálogo.	No es de los RPG más largos que se han producido pero teniendo en cuenta que la saga total consta de cuatro episodios, hace que tengamos .hack para unos cuantos meses. Sólo falta esperar que los lanzen aquí.





CASTLEVANIA

El antepasado de la saga Belmont protagoniza un Castlevania espectacular pero falto de muchos detalles típicos de la genial saga

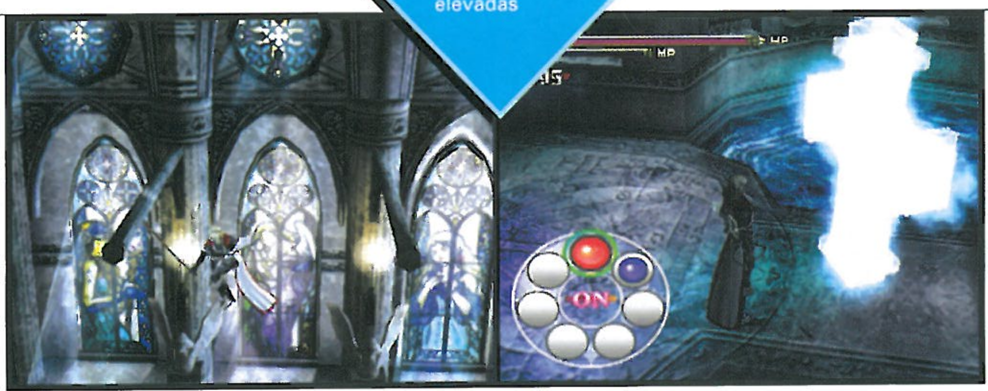
Hace mucho tiempo que veníamos esperando una entrega de la saga vampírica de **Konami** en tres dimensiones que conservase el espíritu de la serie. Tras las desastrosas versiones para **N64**, que hicieron a muchos albergar grandes temores sobre el juego que nos ocupa, el equipo de desarrollo de *Castlevania: Symphony Of The Night* (sin duda el mejor de todos) se puso manos a la obra.

INVENTARIO
Bonito pero no muy práctico, ya que para equiparnos o utilizar objetos deberemos hacerlo en tiempo real con el *stick* derecho



EL LÁTIGO Además de atacar con él, podremos utilizarlo para subir a plataformas elevadas







El resultado es una mezcla de aciertos y fallos, aunque estos últimos habrían pasado desapercibidos en un juego que no llevase tan legendario nombre. Los aciertos se centran en el sistema de combate, pues Leon Belmont maneja el látigo con soltura y resulta igual de divertido que antes acabar con las criaturas infernales. Siguen estando presentes las armas secundarias, la mayoría de los enemigos y el castillo a nuestra disposición. Sin embargo, la ambientación es algo sosa, las fases de plataformas frustrantes debido al uso de una cámara fija y la exploración concienzuda de anteriores entregas ha pasado a mejor vida, así como la posibilidad de ir mejorando a nuestro personaje. En resumen, un buen juego de acción pero que no alcanza las cotas esperadas para esta saga. ➜ DANI3PO

Ayami Kojima

La genial ilustradora que está detrás de los personajes de *Castlevania* dota al estilo gráfico del juego de un aire romántico y algo afeminado. No concebiríamos la saga sin estas ilustraciones góticas llenas de detalles macabros.



Género > Arcade/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1 Fases > 7 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (123 KB)

12+



GRÁFICOS 8,5

Parece mentira que los programadores se hayan molestado en crear estancias detalladas si luego sólo vemos la mitad de ellas debido a la cámara. El diseño de los personajes es bueno, no así la animación.

MÚSICA / FX 8,7

Como en todas las entregas, la banda sonora ha sido bastante cuidada. Hay algunas composiciones de gran calidad, pero llegan a hacerse repetitivas debido a que tan sólo hay una por cada fase.

JUGABILIDAD 8,6

Las batallas son divertidas siempre que no esperes la espectacularidad y el estilo de The Matrix o de Devil May Cry. Sin embargo, las posibilidades de juego y de exploración son bastante limitadas.

DURACIÓN 8,3

Unas diez horas de juego, dependiendo de tu habilidad, te esperan en las siete fases que componen el juego. Corto a todas luces. Echamos de menos la libertad de movimientos de otras entregas.

PS2

GLOBAL 8,5

a fondo XBOX

MORROWIND
GAME OF THE YEAR EDITION

Nunca antes un título para consola ofreció al jugador la experiencia que propone este RPG, obra de Bethesda Softworks

«BIGGER THAN LIFE»
Con esta expresión definirían los anglosajones un título como ***Morrowind***. No hay nada parecido en ninguna consola

Olvídate de los caminos prefijados y las facilidades de los juegos de rol convencionales. Como decían en aquella serie, «la fama cuesta, y aquí comenzaréis a pagarlo». El mundo más grande jamás creado se abre ante ti cuando decides comenzar a jugar. Algo a lo que no todos se atreverán, dada la envergadura de la aventura. Tras crear a nuestro «avatar» entre un número casi infinito de clases, razas e incluso signos astrales, comenzará nuestro deambular por Vvanderfell, un universo tan real como el nuestro en el que cada detalle cuenta. Cientos de parajes, ciudades, islas, campamentos, etc. nos esperan para demostrar nuestra







Cada una de las razas y clases que puedes elegir al comienzo del juego cuenta con sus propios poderes, determinados por la constelación bajo la que nació.



valentía o cobardía, pues aquí todo vale. Podremos unirnos a una cofradía de ladrones, enrolarnos al ejército o simplemente convertirnos en mercenarios al mejor postor. Bajo una perspectiva en primera y tercera persona lucharemos en tiempo real contra cientos de enemigos distintos, utilizaremos hechizos, comerciaremos o nos limitaremos a hacer turismo. Podemos dedicar horas y horas simplemente a explorar una ciudad, o hacer avanzar la trama central si así lo deseamos. Algo parecido a lo visto en *Shenmue* pero multiplicado por mil. Este título incluye el *Morrowind* original, de comercialización muy limitada en España hace unos meses, y además dos expansiones aparecidas sólo en **PC**. Todo ello por 45 Euros. Si el *pack GTA* os parecía una buena oferta, este lo supera con creces. Tantas virtudes y tan poco espacio, pero el suficiente para coronarlo como el mejor. ➜ DANI3PO





La gran Ciudad

Vivec, capital de Vvanderfell, es la mayor urbe que visitaremos. Se encuentra sobre el agua y está dividida en distintos recintos dedicados a las diferentes clases y cultos.



La inteligencia artificial de los enemigos es elevadísima.

Género > RPG   Formato > DVD-ROM   Compañía > Ubi Soft   Programador > Bethesda Softworks   Jugadores > 1
Niveles > 3 Continentes   Niveles de Dificultad > +50   Texto/Doblaje > Inglés/Inglés   Grabar Partida > Disco Duro

12+

GRÁFICOS 9,8

Puede que al principio te parezcan algo toscos, pero pronto te darás cuenta de que ningún juego en la historia ha puesto ante ti un mundo tan inmenso, rico y coherente en todas y cada una de sus zonas.

MÚSICA / FX 9,4

La música medieval denota un gran trabajo detrás de las composiciones, aunque no esté presente siempre. Los personajes no tienen voces (sería materialmente imposible), pero los efectos son perfectos.

JUGABILIDAD 9,8

¿Qué decir de un juego que reinventa el género de los RPG y se atreve a ir mucho más allá que cualquier otro? La cantidad de posibilidades te abrumará, pero quedarás atrapado son remisión posible.

DURACIÓN 9,9

Infinita, y no exagero. Hay una trama principal, pero si quieres explorar el universo de Morrowind a fondo mejor será que pidas un año sabático en tu trabajo o centro de estudios correspondiente.





FORBIDDEN SIREN

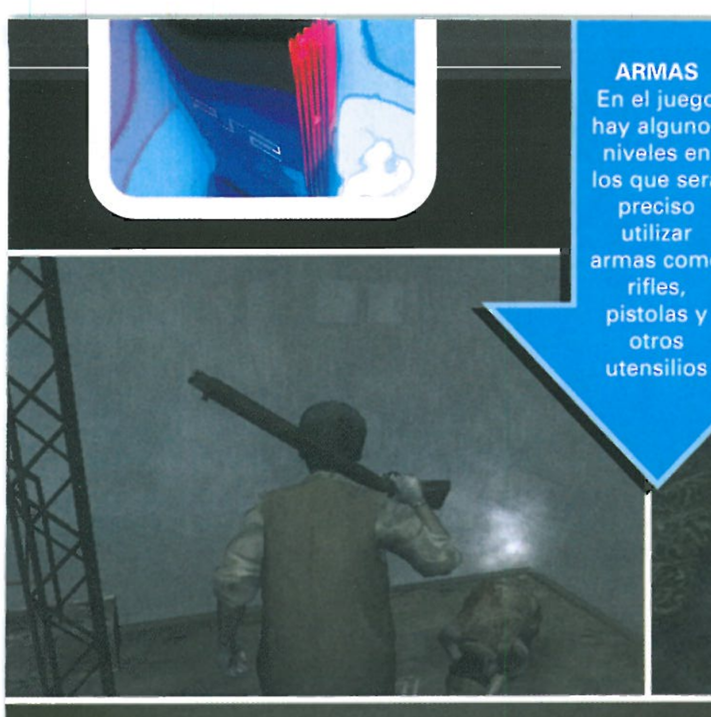
Del creador del primer Silent Hill llega un inquietante juego de terror para PS2

La originalidad no tiene por qué estar reñida con la calidad. De lo primero, ***Forbidden Siren*** va sobrado, de lo segundo depende en gran medida de los gustos del consumidor, pero los que vayan buscando un *Survival Horror* de corte clásico se van a llevar una sorpresa. Para Keiichiro Toyama, el director del proyecto, ha prevalecido la innovación sobre la jugabilidad. Lo cual no quiere decir que nos encontremos ante una aventura inconexa y con una mecánica de juego infumable. No, ***Forbidden Siren*** recrea una magnífica ambientación que en el segundo nivel alcanza su punto álgido al desvelar el fenómeno de visión ajena. A partir de ese momento se comienza a disfrutar del aprendizaje del sistema de juego. Situar a los posibles agresores en cada escenario y buscar la ruta más cómoda para alcanzar el punto de salida. Así podrían transcurrir todos los niveles, variando la dificultad, las armas que se utilizan y otros factores. Entonces ***Forbidden Siren*** nos

De cine

El argumento de ***Forbidden Siren*** es un aliciente fundamental para mantenernos pegados al mando a lo largo de toda la aventura.

Los habitantes de la aldea donde transcurre el juego se transforman en horribles criaturas que atormentan a los supervivientes durante tres días.





ARMAS
En el juego hay algunos niveles en los que será preciso utilizar armas como rifles, pistolas y otros utensilios

¡Viven!

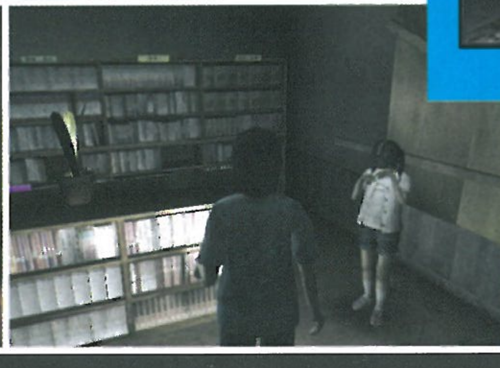
Los personajes que protagonizan ***Forbidden Siren*** han tomado sus rostros de personas reales, que también les han prestado sus gestos y movimientos gracias a la técnica de captura de movimientos para ofrecer un resultado final fotorrealista.

Akira Shimura

devuelve a otra realidad, «su realidad», metiéndonos en un bucle. De repente, comprobamos que estamos en un escenario que ya hemos visitado con anterioridad. Si no realizamos el objetivo secundario, quedaremos atrapados en ese bucle como Bill Murray en su eterno «día de la marmota». Observado desde otro punto de vista, también es un buen método para alargar la vida del juego. Sin embargo, al final todo queda reducido a repetir una misma pauta para alcanzar nuevos escenarios que resulta poco atrayente. No se puede negar que sus creadores han conseguido una atmósfera única para dar vida a la historia de ***Forbidden Siren***. En primer lugar destaca el apartado gráfico, que a pesar de su calidad no llega a ser muy vistoso repitiendo en exceso determinados patrones entre diferentes escenarios. Como suele ocurrir con los *Survival Horror*, también se ha explotado el factor sonido. Cuando «conectamos» con los monstruos gracias a la vista ajena también seremos capaces de escuchar sus horribles quejidos, risotadas psicóticas o sonidos guturales propios de una criatura del infierno. Además, hay que resaltar el excelente doblaje del juego que nos permitirá disfrutar del argumento de la aventura sin tener que echar mano del diccionario inglés-español. De cualquier forma, es una pena que la calidad de ***Forbidden Siren*** no pueda rivalizar con su calidad en conjunto. R. DREAMER

//Forbidden Siren ha sido doblado al castellano//





En ciertos niveles tendremos que ayudar a otros personajes.

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > S.C.E.I. Jugadores > 1
Niveles > 78 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (76 KB)

16+

GRÁFICOS 8,7
Un buen intento por crear una atmósfera agobiante pero, a pesar de los rostros digitalizados de personas reales, pierde espectáculo al presentarnos paisajes con pocos elementos para el lucimiento.

MÚSICA / FX 9,0
La música se adapta como un guante a la acción. Lo mismo sucede con los efectos sonoros, en especial con los monstruos, aunque mención especial merece el excelente doblaje que se ha realizado.

JUGABILIDAD 8,0
Lo que en un principio es una novedad, la vista ajena, muy pronto se incorporará al sistema de juego y resultará bastante repetitivo, llegando a pasar a un segundo plano por debajo del argumento.

DURACIÓN 7,7
Cuando se utilizan trucos como tener que repetir determinados escenarios para resolver nuevas situaciones en los mismos y así poder acceder a otros nuevos, la duración del juego se resiente con dicho bucle.



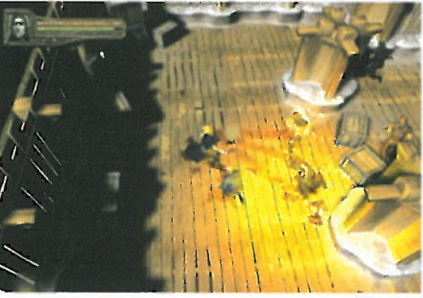


Interplay cambia de grupo de programación en la secuela de uno de los mejores RPG de acción vistos hasta la fecha en consola

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

En esta ocasión se ha incluido la posibilidad de efectuar un pequeño zoom sobre la acción, aunque la verdad es que no es demasiado útil.







//LA HISTORIA ARRANCA JUSTO DONDE ACABÓ LA TRAMA DEL PRIMER JUEGO//



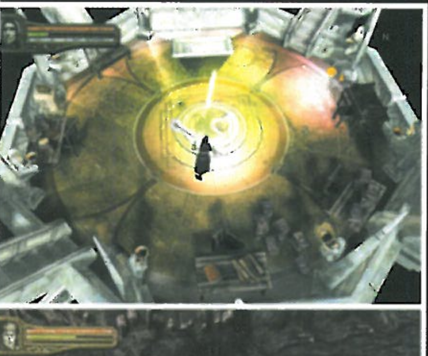
Conversar

A lo largo de la aventura podremos dialogar con contados personajes para obtener información o embarcarnos en nuevas misiones. A pesar de lo que podéis ver en las capturas, tanto los textos como las voces se encuentran en castellano.





EL NIGROMANTE
Este personaje es el más divertido del juego, ya que podrá invocar esqueletos para que luchen a su lado







Los efectos de partículas siguen siendo una de las señales distintivas del juego. Sin embargo, a estas alturas no impresionan tanto como hace dos años, cuando los vimos por primera vez en la entrega original.



MAGIAS
Cada uno de los cinco personajes cuenta con sus propios hechizos que podrá potenciar.



SALVAR
El libro abierto sigue siendo el punto desde el que podremos salvar nuestra partida en el juego.

//BGDA2 NO OFRECE MUCHAS NOVEDADES//

No es que nos moleste el hecho de que una compañía repita una fórmula de contrastado éxito para crear una saga (ya ocurrió con *Tomb Raider* o más recientemente con *GTA*), pero cuando dos años después del lanzamiento de la entrega original su secuela presenta tan pocas novedades, no puede significar nada bueno. El equipo de programación del primer *Baldur's Gate* lanzará en un par de meses *Champions Of Norrath*, un título similar al que nos ocupa pero netamente superior, por lo que podría considerarse como la verdadera secuela de *BGDA*. De este modo, **Interplay** encargó el desarrollo del juego que nos ocupa a **Black Isle** y, aunque el trabajo realizado no es malo, al jugar nos parecerá estar delante de un «pack de expansión» más que una nueva entrega. Sigue siendo un gran «hack'n slash»; es decir, algo parecido a lo que nos ofreció *Gauntlet* en su día pero con mayores posibilidades y algunos toques de RPG. Podremos equipar a nuestro héroe con todo tipo de armas y armaduras, utilizar hechizos y como objetivo deberemos limpiar grandes escenarios de variados enemigos. Las novedades de esta entrega se limitan a los cinco nuevos personajes jugables (de los cuales sólo uno, el Nigromante, representa un estilo de juego realmente diferenciado del resto) y la aparición de un herrero donde poder forjar a medida nuestras propias armas. Si te gustó el primero hazte con él, pero no esperes nada revolucionario. ➜ DANI3PO





Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Black Isle Studios Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 3 Actos > 4 Personajes > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,5	8,8	8,2	8,4	8,4
PS2	8,3	8,7	8,2	8,4	8,3














GRÁFICOS: Esperábamos mucho más de esta secuela. El motor del juego original ha sido ligeramente modificado con nuevos efectos, algunos de ellos sólo incluidos en la versión para la consola de Microsoft.

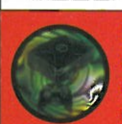
MÚSICA / FX: Sin duda, el apartado más cuidado del juego. La banda sonora es envolvente y muy apropiada, aunque no siempre esté presente. Las voces están dobladas al castellano con gran acierto.

JUGABILIDAD: El núcleo del juego sigue siendo las constantes y multitudinarias batallas sin demasiado espacio para la estrategia. El sistema debería haber evolucionado algo, pero no ha sido así. Una lástima.

DURACIÓN: La escasa duración de la primera entrega ha sido en parte rectificada, aunque sigue sin poder compararse a otros RPG con menos acción. El modo para dos jugadores alarga algo su vida útil.



MEJOR VERSIÓN



La versión para la consola de **Microsoft** cuenta con sonido digital y efectos gráficos inéditos en **PS2**.



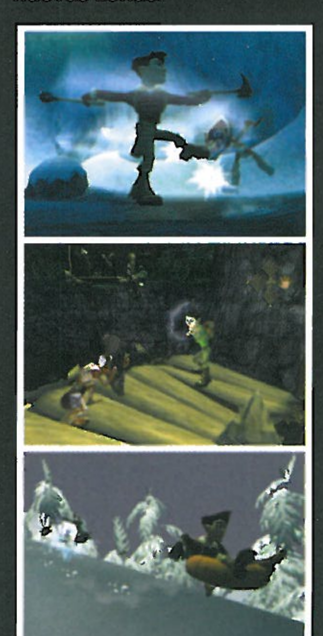
PITFALL THE LOST EXPEDITION

De como Activision rescató un clásico dentro del más clásico de los géneros, para la nueva generación de consolas

Muchas veces nos hemos dejado obnubilar por lo novedoso, aunque en más de una ocasión se trataba de «lo mismo de siempre» oculto bajo el disfraz de la novedad. Algo parecido le sucede a ***Pitfall: The Lost Expedition***, que bajo el halo de frescura de sus gráficos esconde todo el repertorio clásico del género de plataformas como el mundo de hielo o los saltos ajustados; eso sin contar con el homenaje del juego al *Pitfall* original. Al enumerar estas cualidades se podría pensar que estamos ante un título más, pero los desarrolladores detrás de este juego han realizado una excelente labor ante la que no nos queda más remedio que disfrutar. ***The Lost Expedition*** hace gala de un estilo humorístico que se extiende también al aspecto de personajes y escenarios, de hecho, el protagonista parece una caricatura de Brendan Fraser. La acción se va desarrollando escalonadamente, ya que Harry irá adquiriendo a lo largo de su aventura determinados elementos que resultan imprescindibles para abrir nuevos caminos en la jungla. El apartado gráfico además de agradable nos conduce

Utensilios

Harry irá encontrando en su aventura diferentes objetos: una honda, dinamita, una balsa, un escudo y otros que tendrá que incorporar a su inventario para después usarlos con el fin de desbloquear el camino y acceder a nuevas zonas.







En los diferentes escenarios del juego hay que pulsar palancas para activar mecanismos.



Enemigos

No sólo los nativos hostiles de la jungla harán todo lo posible por retrasar a Harry, los animales tampoco se mostrarán muy amables con el protagonista del juego.

a través de entornos variados que comprenden ruinas de templos incas, la jungla sudamericana e incluso las cumbres nevadas de Los Andes. Los enemigos también suponen una delicia para la vista y un reto a lo largo del juego. Incluso se han ideado momentos cumbre en los que habrá enfrentamientos contra jefes finales. La música se encarga de crear el clímax adecuado, además el título ha sido doblado al castellano (sólo en **PS2**). Está claro que no va a ser el juego del año, pero al menos ha demostrado que es un producto capaz de mantenernos entretenidos durante horas y horas. ➾ **R. DREAMER**

//Un plataformas divertido y bien hecho//



UN AMIGO

En este caso bastante peculiar, ya que se trata de un jaguar al que le ha sido concedida la capacidad de hablar



En cada escenario aguarda un chamán dormitando. Si le despiertas podrás comprarle objetos, golpes, etc.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Activision Jugadores > 1 Personajes > 1 Niveles > +40 Entornos > 5 Objetos > 8 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+









	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,8	8,6	8,9	8,5	8,7
PS2	8,8	8,6	8,9	8,5	8,7

GRÁFICOS: Un entorno que resulta refrescante con multitud de efectos de luz y partículas, es una lástima que en Xbox no se haya aprovechado la capacidad de la consola para ofrecernos algo mejor que en PlayStation 2.

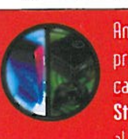
MÚSICA / FX: Una banda sonora tan gratificante como el apartado visual, aunque por desgracia sea un tanto repetitiva en ocasiones. Algo que se ve compensado, en PS2, por el magnífico doblaje al castellano.

JUGABILIDAD: Todos los elementos que cabría esperar en un plataformas clásico están incluidos en este juego, un auténtico reto con una curva de dificultad ajustada y que se adapta a todas las edades y «habilidades».

DURACIÓN: Como suele ser habitual, todo dependerá de la habilidad, pero aún así Pitfall: The Lost Expedition nos tiene reservada alguna sorpresita, como los minijuegos que se activan en el poblado indígena.



MEJOR VERSIÓN



Ambas versiones son prácticamente idénticas, pero la de **Play Station 2** está doblada al castellano.

a Fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

SPHINX
Y LA MALDITA MOMIA

Sphinx tendrá que encontrar la Espada de Osiris para vencer a Set, el dios del mal.

Momias, faraones y maldiciones en un plataformas original...

Interesante, pero la ausencia de ciertos aspectos importantes lo convierte en un título corriente. Una aventura ambientada en el antiguo Egipto, que combina la acción con los *puzzles* y acertijos, y que encima posee como protagonistas un guerrero de la época y una simpática momia. Son, sin duda, las premisas de un juego que promete horas de diversión. Pero la incomprensible catalogación de «+12» y la no inclusión de voces a modo de «juego mudo», hacen que *Sphinx* pase desapercibido con facilidad. Además, las tres versiones son idénticas sin ni siquiera mostrar más detalle la perteneciente a **Xbox**. Todo apunta a una dejadez absoluta por parte de los programadores. ANNA





//Dos estilos de juego, acción y acertijos, en un plataformas//





MORTAL
Sphinx porta diferentes armas para hacer frente al enemigo, ofreciendo acción a la aventura.

INMORTAL
Los niveles de La Momia aguardan acertijos y *puzzles* para activar palancas, abrir puertas...

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Eurocom Jugadores > 1
Mundos > 5 Enemigos > 50 Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,2	7,5	8,3	8,5	8,0
Xbox	8,0	7,5	8,3	8,5	8,0
PS2	8,2	7,5	8,3	8,5	8,0





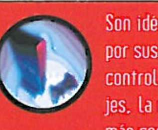
GRÁFICOS: Todo se mueve correctamente, sin bajar de los 50 fps., y gráficamente es muy vistoso, pero es de extrañar que la versión de Xbox no ofrezca más detalle en sus texturas. El modelado de personajes es bueno.

MÚSICA / FX: Es imperdonable que a estas alturas se hagan juegos sin voces. Las melodías que acompañan a la acción son muy buenas y los efectos de sonido cumplen con su cometido.

JUGABILIDAD: Interesante mezcla de puzzles y acción, que nos llevará a escudriñar cada paso que demos. Dos estilos de juego que no requieren mucha habilidad, aunque sí destreza e ingenio. Lo pasarás en grande con La Momia.

DURACIÓN: Son un total de 5 mundos con infinidad de áreas que explorar para recoger los objetos necesarios que te conducirán al enemigo final. Sin duda, un juego que te llevará tiempo y dedicación en acabarlo.

MEJOR VERSIÓN



Son idénticas pero, por sus texturas y control de personajes, la de **PS2** es la más convincente.



BEYOND GOOD & EVIL

Quizá ahora la intrépida reportera tenga más suerte que en PS2



Cuerpo a cuerpo o en la nave haz frente a 56 tipos de criaturas.



EL CERDITO VALIENTE
Pulsando Triángulo, Peij realizará súper saltos para bajar plataformas, utilizará unos alicates para abrir verjas...



BUSCANDO UN LUGAR
Será necesario utilizar la brújula en el *Hovercraft* para no perderte por los canales de Hillys.

//BG&E promete más de 30 horas de juego//

Ya no hay excusas para disfrutar de esta apasionante aventura de oscuro e intrigante argumento, ya que **Ubi Soft** (al igual que con otros títulos como *XIII*) ha rebajado el precio del juego a algo menos de 30 Euros. Tras su exclusividad en los 128 *bits* de **Sony** (sin demasiado éxito), ***Beyond Good & Evil*** hace su aparición en **GC** y **Xbox** con idénticas faltas, como mantener el formato de pantalla panorámica, y con los mismos aciertos que nos enamoró; una banda sonora de ensueño, una buena trama que gira en torno al tráfico de humanos y una mecánica de juego no lineal al estilo de los clásicos *Zelda* que nos llevará horas completar. **ANNA**



Género > Aventura Formato > Mini DVD-ROM y DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Jugadores > 1
Armas > 2 + Cámara Fotos Horas de Juego > +30 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

7+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	9,3	9,0	9,2	9,0
NINTENDO GAMECUBE	8,9	9,3	9,0	9,2	8,9





GRÁFICOS: Es una lástima que no hayan incluido en estas dos versiones opción 4:3, gráficamente habría ganado mucho. Lo único nuevo que han aportado, y sólo a la de Xbox, son nuevos efectos de luz.

MÚSICA / FX: Fascinante banda sonora que encumbra momentos épicos del juego. El doblaje al castellano es muy bueno, pues incluso se han añadido «dejes» como el italiano para algunos personajes.

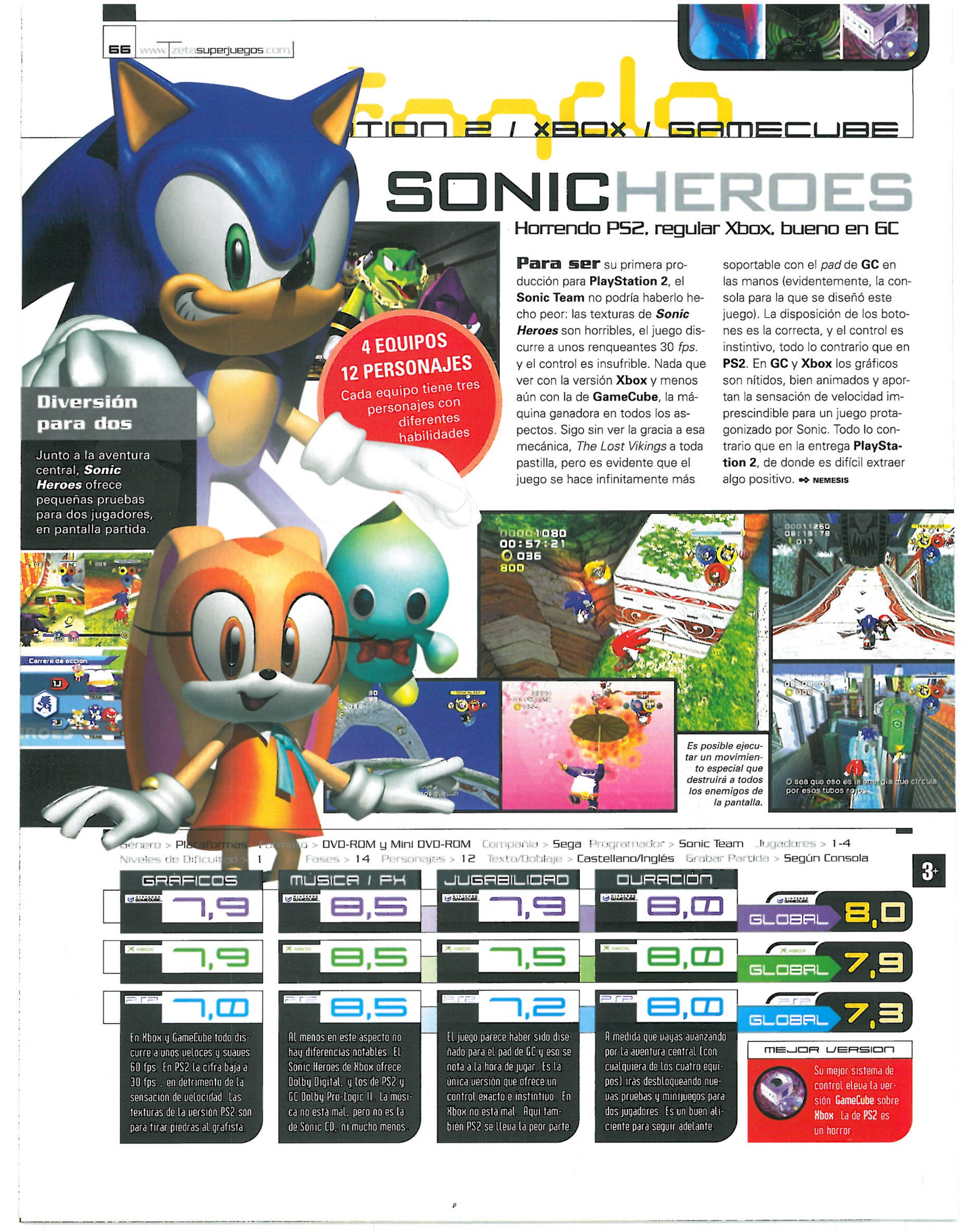
JUGABILIDAD: Posee un nivel de dificultad exigente y en más de una ocasión deambularemos durante horas en un mismo lugar sin saber qué hacer. Pero el control es sencillo, al igual que la mecánica de juego.

DURACIÓN: Aguarda más de 30 horas de juego, pues además de la trama central (de desarrollo no lineal) hay submisiones como participar en carreras de Hovercraft, hacer fotografías para ganar dinero, el bar Akuda...

MEJOR VERSIÓN



Por incluir nuevos efectos de luz y sonido Dolby Digital, la versión de **Xbox** merece 1 punto más.



Ensayo · PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

SONIC HEROES

Horrendo PS2, regular Xbox, bueno en GC

Para ser su primera producción para **PlayStation 2**, el **Sonic Team** no podría haberlo hecho peor: las texturas de ***Sonic Heroes*** son horribles, el juego discurre a unos renqueantes 30 *fps*. y el control es insufrible. Nada que ver con la versión **Xbox** y menos aún con la de **GameCube**, la máquina ganadora en todos los aspectos. Sigo sin ver la gracia a esa mecánica, *The Lost Vikings* a toda pastilla, pero es evidente que el juego se hace infinitamente más soportable con el *pad* de **GC** en las manos (evidentemente, la consola para la que se diseñó este juego). La disposición de los botones es la correcta, y el control es instintivo, todo lo contrario que en **PS2**. En **GC** y **Xbox** los gráficos son nítidos, bien animados y aportan la sensación de velocidad imprescindible para un juego protagonizado por Sonic. Todo lo contrario que en la entrega **PlayStation 2**, de donde es difícil extraer algo positivo. **NEMESIS**

4 EQUIPOS 12 PERSONAJES
Cada equipo tiene tres personajes con diferentes habilidades

Diversión para dos

Junto a la aventura central, ***Sonic Heroes*** ofrece pequeñas pruebas para dos jugadores, en pantalla partida.

Es posible ejecutar un movimiento especial que destruirá a todos los enemigos de la pantalla.

O sea que eso es la energía que circula por esos tubos rojos.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 1 Fases > 14 Personajes > 12 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	7,9	8,5	7,9	8,0	8,0
Xbox	7,9	8,5	7,5	8,0	7,9
PS2	7,0	8,5	7,2	8,0	7,3

GRÁFICOS: En Xbox y GameCube todo discurre a unos veloces y suaves 60 fps. En PS2 la cifra baja a 30 fps., en detrimento de la sensación de velocidad. Las texturas de la versión PS2 son para tirar piedras al grafista.

MÚSICA / FX: Al menos en este aspecto no hay diferencias notables. El Sonic Heroes de Xbox ofrece Dolby Digital, y los de PS2 y GC Dolby Pro-Logic II. La música no está mal, pero no es la de Sonic CD, ni mucho menos.

JUGABILIDAD: El juego parece haber sido diseñado para el pad de GC y eso se nota a la hora de jugar. Es la única versión que ofrece un control exacto e instintivo. En Xbox no está mal. Aquí también PS2 se lleva la peor parte.

DURACIÓN: A medida que vayas avanzando por la aventura central (con cualquiera de los cuatro equipos) irás desbloqueando nuevas pruebas y minijuegos para dos jugadores. Es un buen aliciente para seguir adelante.

MEJOR VERSIÓN: Su mejor sistema de control eleva la versión **GameCube** sobre **Xbox**. La de **PS2** es un horror.

PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS DEL TIEMPO

Ubi Soft recompensa la espera de los usuarios de Xbox y GC, respecto a la versión PS2, con jugosos extras

La más beneficiada en este aspecto ha sido la entrega de **Xbox**. No sólo comparte con **GC** la incorporación de un interesante *Making Of* de ***POP Las Arenas Del Tiempo***, sino que además es la única versión de las tres que ofrece *Prince Of Persia 2* como extra (además del primer *POP*, disponible en **PS2** y **GC**). Por lo demás, el original de **PS2** era tan brillante a todos los niveles, que las únicas novedades que nos deparan estas dos nuevas versiones se restringen a un par de mejoras gráficas y poco más. La verdadera noticia es que por fin, todos los usuarios (y no sólo los de **PlayStation 2**) disfrutarán de una de las mayores obras maestras que nos ha dado el ya extinto año 2003. Superarlo será muy, muy difícil. ➾ **NEMESIS**

CÓMO SE HIZO

Exclusivo de las versiones **Xbox/GC**, este documental muestra el proceso de creación del juego





POP Las Arenas Del Tiempo es uno de los mejores juegos de los últimos años.

Género > Plataformas/Beat'em-up Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Montreal
Jugadores > 1 Áreas > +24 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

7+






	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,5	9,3	9,6	9,4	9,5
GAMECUBE	9,5	9,1	9,6	9,3	9,5

Partiendo de que el original de PS2 ya era una maravilla, la entrega Xbox la supera en número de polígonos (y detalles, como la mano del protagonista), mientras que GC ofrece los gráficos mas nítidos.

La versión GameCube es la que dispone de un sonido más turbio en comparación con el cristalino sonido 5.1 de Xbox. Eso sí, el doblaje en castellano, sea cual sea tu consola, es sencillamente espléndido.

Ni siquiera el «peculiar» diseño del mando de Xbox pone dificultades al jugador a la hora de disfrutar de esta obra maestra. Las tres versiones son igual de divertidas y emocionantes.

El hecho de ser la única máquina en ofrecer Prince Of Persia 2 (además del primer POP) añade un atractivo extra a Xbox. En cualquier caso, la aventura central te mantendrá hechizado por semanas...



MEJOR VERSION



No hay diferencias muy notables. **Xbox** acaba ganando por la mínima al ofrecer el segundo POP.



a fondo PLAYSTATION 2

IRON STORM

Tras una larga espera, Wanadoo nos demuestra que los desarrolladores europeos están a la altura de las circunstancias



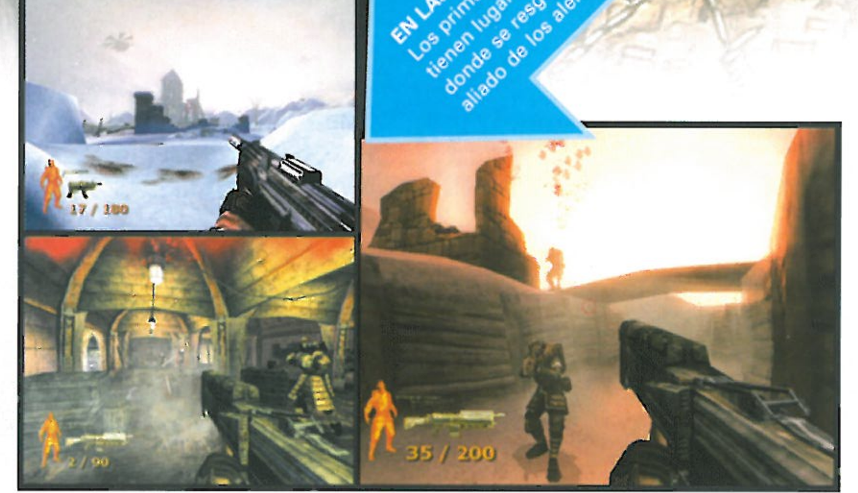
No podía faltar el socorrido rifle con mira telescópica para acabar con los enemigos a distancia

Multijugador

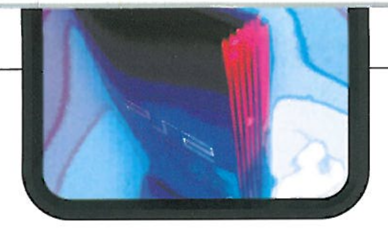
Si tenemos la suerte de contar con tres amigos más, cada uno con su mando, podremos disfrutar de unos intensos enfrentamientos a pantalla partida en la modalidad multijugador. Cuenta con varios modos de juego.



EN LAS TRINCHERAS Los primeros compases del juego tienen lugar en las trincheras donde se resguarda el ejército aliado de los alemanes



Hace tres años, cuando acudimos a las oficinas parisinas de **Wanadoo** para la presentación de este proyecto (que de momento sólo estaba siendo desarrollado en **PC**), nos quedamos gratamente sorprendidos por la originalidad de su argumento y su sobrecogedora ambientación. Pero el tiempo pasaba, y no teníamos noticias nuevas. El año pasado apareció la versión para **PC** con más pena que gloria, y nuestras esperanzas de verlo algún día en **PlayStation 2** se desvanecieron. Ahora, casi por sorpresa, nos llega la versión final, que ha sido encargada por los desarrolladores originales a un equipo con más experiencia en la programación para la consola de **Sony**. Y, francamente, el resultado no ha podido ser mejor. Han cambiado algunas cosas con respecto a la versión **PC**: la vista en tercera persona ha desaparecido, siendo ahora un *shooter* subjetivo puro, y el planteamiento de las misiones ha sido simplificado y dividido en fa-



WORLD WAR ZERO



Los soldados alemanes son todo un derroche de imaginación y diseño.

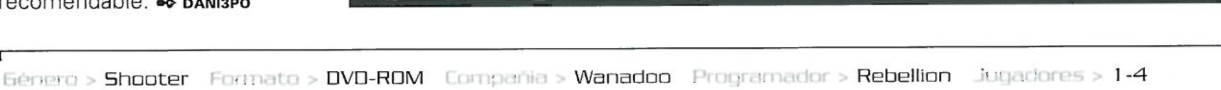
Arte

Los grafistas se inspiraron en imágenes de la primera Guerra Mundial, de la segunda e incluso de la de Vietnam para dar forma a esta «historia alternativa».



ses más pequeñas para hacerlo más ameno. Como juego de disparos es vibrante, intenso y lleno de momentos memorables, como el enfrentamiento contra los tanques o la fase del tren. Pero lo mejor, aparte de la historia (una primera Guerra Mundial que dura 50 años) y la sensación de estar dentro de una gran contienda, es la sensación de control que tienes en todo momento sobre el curso de los acontecimientos. Altamente recomendable. DANI3PO

Tendremos que establecer contacto con agentes.



Género > Shooter Formato > DVD-ROM Compañía > Wanadoo Programador > Rebellion Jugadores > 1-4
Niveles > 19 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (218 KB)

16+

GRÁFICOS 9,1

Muy superiores a los de la versión PC, sobre todo en el grado de detalle de escenarios y personajes. El efecto de iluminación sobre el cielo crea un «falso horizonte» que le dota de una apariencia pictórica.

MÚSICA / FX 9,0

Como en todo buen juego de disparos que se precie, los efectos de sonido cobran todo el protagonismo en este apartado. Son contundentes y realistas. Las voces de los soldados están muy conseguidas.

JUGABILIDAD 9,2

¿Qué puede haber más divertido que infiltrarse tras la líneas enemigas y acabar con los nazis equipados con armas de la época actual? El control es preciso y sencillo, y las misiones muy variadas.

DURACIÓN 9,0

Además del modo Campaña, en el que existen un buen número de objetivos secundarios que nos obligarán a explorar los escenarios concienzudamente, existe un divertido y completo modo multijugador.

PS2



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

WHIPLASH

Los creadores de Gex 3D introducen en los 128 bits la hilarante fórmula que les dio la fama en PlayStation



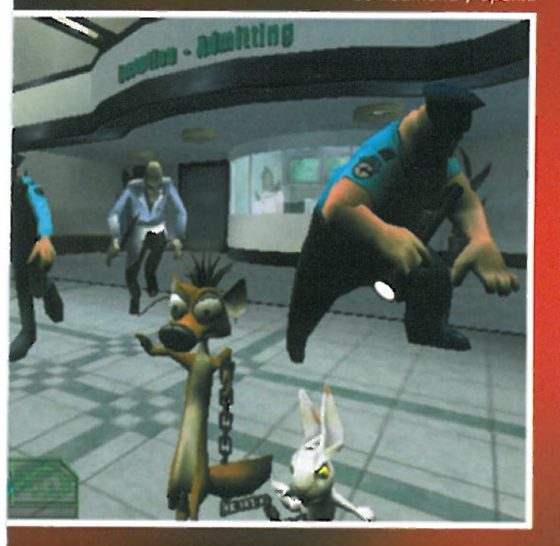
La primera incursión en las máquinas de 128 *bits* de los veteranos de **Crystal Dynamics** mezcla de un modo genial, al igual que ocurrió con su éxito *Gex 3D*, el género de las plataformas con un argumento de lo más cómico. Spanx, una comadreja, y Redmond, un conejo, tendrán que escapar de un extraño laboratorio en el que se realizan todo tipo de experimentos con animales, ¿el problema? Ambos están unidos indivisiblemente por una cadena. Así, con el control sobre Spanx tendremos que abrirnos paso por el laboratorio, utilizando el cuerpo de Redmond como arma para destruir ins-

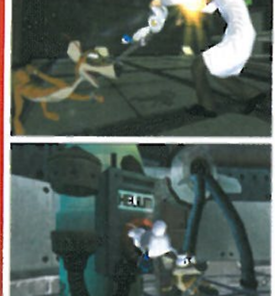
SUB-MISIONES
En nuestra huida de los laboratorios tendremos que liberar a monos, *hamsters* y todo tipo de animales



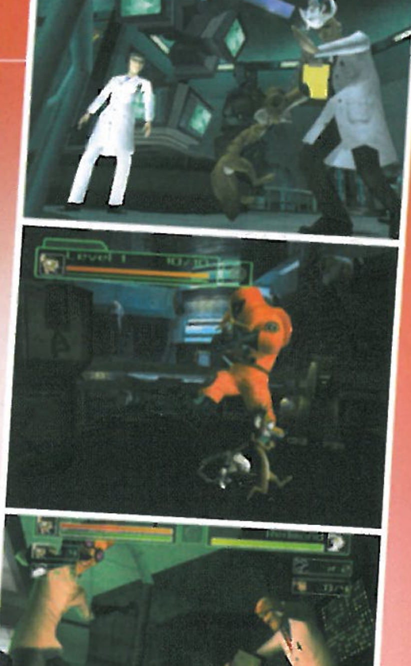
Conejo multi-usos

El pobre Redmond no sólo servirá como arma arrojadiza, también tendrá que hacer las veces de globo aerostático, arma incendiaria, etc.


Todo el laboratorio estará detrás de Redmond y Spanx.




El cuerpo de Redmond es capaz de soportar todo tipo de golpes.



talaciones y noquear enemigos, como globo de helio (tras hacerle inhalar dicho gas de una máquina), como aspas de un helicóptero (girándolo rápidamente), etc. A lo largo de la aventura, ambos personajes ganarán nuevas habilidades a medida que aumentan su nivel de experiencia (ayudará el hecho de destruirlo todo), y tendrán que enfrentarse a diversos retos como la liberación de un grupo de *hamsters* de los «cañones de Hamsters» o el desmantelamiento de las pruebas de electricidad sobre el cuerpo de unos primates. Tanto su cómico desarrollo como su cuidado aspecto visual confieren a ***Whiplash*** la sensación de estar viendo una divertida película de dibujos animados. DOC



DESTRUYE EL LABORATORIO
El cuerpo de Redmond servirá para golpear a científicos, guardias de seguridad y mobiliario de todo tipo

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Crystal Dynamics Jugadores > 1
Escenarios > 1 Gigantesco Laboratorio Vidas > Energía Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

7+





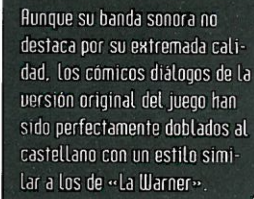








	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,8	9,3	8,8	8,3	8,8
PS2	8,7	9,3	8,8	8,3	8,7

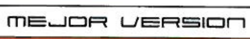


GRÁFICOS: El estilo gráfico con el que ha sido diseñado el juego recuerda a una auténtica película de dibujos animados. La versión de Xbox posee una mayor resolución y, por lo tanto, más detalle que la de PS2.

MÚSICA / FX: Aunque su banda sonora no destaca por su extremada calidad, los cómicos diálogos de la versión original del juego han sido perfectamente doblados al castellano con un estilo similar a los de «La Warner».

JUGABILIDAD: El control sobre los personajes es de lo más intuitivo. Unido a esto, encontraremos una cuidada curva de dificultad a través de la que tendremos que aumentar nuestro nivel de experiencia y habilidades.

DURACIÓN: Aunque su desarrollo puramente «plataformero» no da para muchas horas, la posibilidad de aumentar el nivel de los personajes y su longitud, superior a lo normal en el género, dan mucha vida a Whiplash.


MEJOR VERSIÓN


La versión **Xbox** de Whiplash posee una mayor resolución y, por lo tanto, más detalle gráfico.



DEUS EX: INVISIBLE WAR

Regresa al futuro con la nueva entrega del «particular» RPG de Ion Storm

El inventario es de fácil acceso gracias al «cinturón».

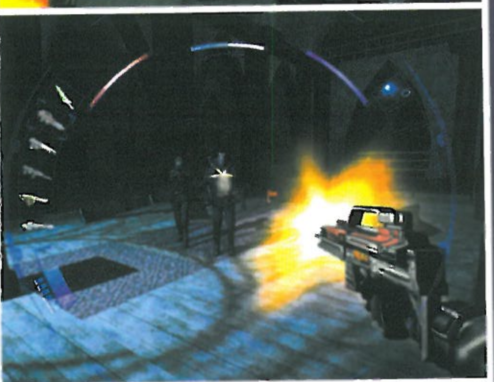
Veinte años después de los sucesos narrados en la primera entrega de *Deus Ex* (aparecida en exclusiva para **PlayStation 2** hace un par de años) el mundo futurista que nos proponen los programadores de **Ion Storm** sigue estando al filo de la navaja. Facciones religiosas, políticas y militares se disputan el dominio de un mundo que se rige por intereses comerciales y por los deseos de las grandes multinacionales. La primera vez que vimos este título, en el **E3** de 2002, nos dejó asombrados por su apartado técnico, en especial por la física de los objetos y los juegos de luces y sombras. No sabemos los problemas con los que se habrán encontrado sus progra-

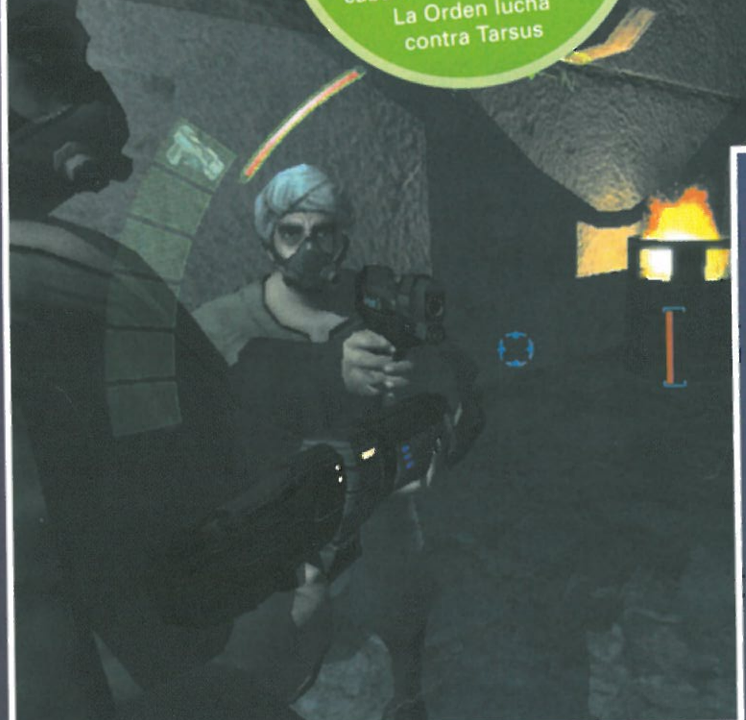


LOS FIELES

En el mundo de ***Deus Ex*** existen dos grupos religiosos, cada cual más fanático. Los seguidores del *Temple* se consideran sucesores de los caballeros Templarios, y La Orden lucha contra Tarsus







Poderes

Gracias a los implantes bio-mecánicos podremos conseguir mejoras, como la posibilidad de ver en la oscuridad, abrir puertas o saltar más alto.





madores en el desarrollo posterior, pero lo cierto es que la sensación que nos da es que ha tardado demasiado tiempo en salir. A pesar de lo que pueda parecer por las imágenes, ***Invisible War*** es un puro RPG cuyo control se asemeja al de un *shooter*. En la primera entrega, los programadores aseguraban que se podía finalizar el juego sin matar a un sólo enemigo. En esta segunda, no sabemos si es así, pero lo cierto es que el sigilo, la infiltración y la inteligencia tienen bastante más peso que la acción pura y dura. Comenzamos en la academia *Tarsus* en Seattle tras la destrucción de nuestra ciudad natal Chicago, y a partir de ese momento somos totalmente libres para decidir qué camino queremos tomar, a qué facción queremos ayudar y qué estilo de juego utilizar. Un concepto de juego «abierto» que entusiasmará a muchos y desorientará a otros. Técnicamente el juego es bastante correcto pero no cumple, ni de lejos, las expectativas que habíamos puesto en él, sobre todo en lo referente al diseño de los personajes (realmente horribles). Esperemos que el próximo *Thief*, de la misma desarrolladora, nos deje bastante más satisfechos que este *Deus Ex*. DANI3PO

//Un RPG con los controles de un shooter//



Los aliens no faltarán a la cita.



Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Ion Storm Jugadores > 1 Ciudades > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

16+



GRÁFICOS 7,8

No se encuentran a la altura de los últimos lanzamintos para la consola de Microsoft, aunque están por encima de títulos similares como Judge Dredd o Mace Griffin Bounty Hunter. Los personajes son penosos.



MÚSICA / FX 8,3

En la banda sonora prima el dramatismo y las piezas orquestadas, lo que le da un toque de lo más cinematográfico. Las voces permanecen en inglés, pero su actuación es bastante acertada.



JUGABILIDAD 8,2

El control es algo complicado debido a la gran posibilidad de acciones. Esto también hace que cada jugador pueda encontrar el mejor camino para finalizar el juego, algo muy acertado.



DURACIÓN 8,6

Existen bastantes misiones alternativas y lugares que explorar, y el desarrollo por niveles de la primera entrega ha desaparecido. Si logran atraparte tendrás diversión para bastante tiempo.





a fondo XBOX

SYBERIA

La increíble aventura de Benoît Sokal despliega toda su magia en Xbox

Poco se puede decir de la versión para **Xbox** de esta excelente aventura que ya vio la luz en **PlayStation 2**. El apartado gráfico se ha visto mejorado gracias al *hardware* de la consola de **Microsoft**, manteniendo la belleza de los escenarios concebidos por Benoît Sokal. Algunos pueden restarles mérito por estar prerrenderizados, pero la capacidad imaginativa y su posterior paso del papel al entorno digital nos dejan idílicas postales que se adaptan perfectamente a la atmósfera de cuento que impregna ***Syberia*** en todas sus facetas. De hecho, la entrega para **Xbox** arrastra todas las virtudes y defectos que le convirtieron en una de las aventuras más vendidas para **PC**. ***Syberia*** cumple con los requisitos más clásicos del género, haciendo hincapié en la exploración y la resolución de enigmas. Sin embargo, al igual que sucedía en versiones anteriores hay un elemento discordante en esta preciosa historia, Oscar, el autómata que acompaña a la protagonista a lo largo de su viaje, desde Francia hasta la gélida estepa siberiana. En definitiva, un título sólo apto para los amantes de la aventura. **R. DREAMER**

El tren conducirá a Kate hasta la última morada de Hans Voralberg.

EL ESCONDITE
Kate visitará el santuario que Hans construyó para sus queridos autómatas en la gélida Siberia

Los autómatas

La historia del fabricante de autómatas, Volavender, nos tiene reservado el placer de conocer a extravagantes personajes. Pero sin duda, la palma se la llevan los misteriosos artefactos creados por el desaparecido mago, que los ha dotado de vida en sus fábricas. Músicos, camareros e incluso operarios destinados a construir más autómatas.



Género > Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Virgin Play   Programador > Microïds   Jugadores > 1
Mundos > 4   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/Cast.   Grabar Partida > Disco Duro

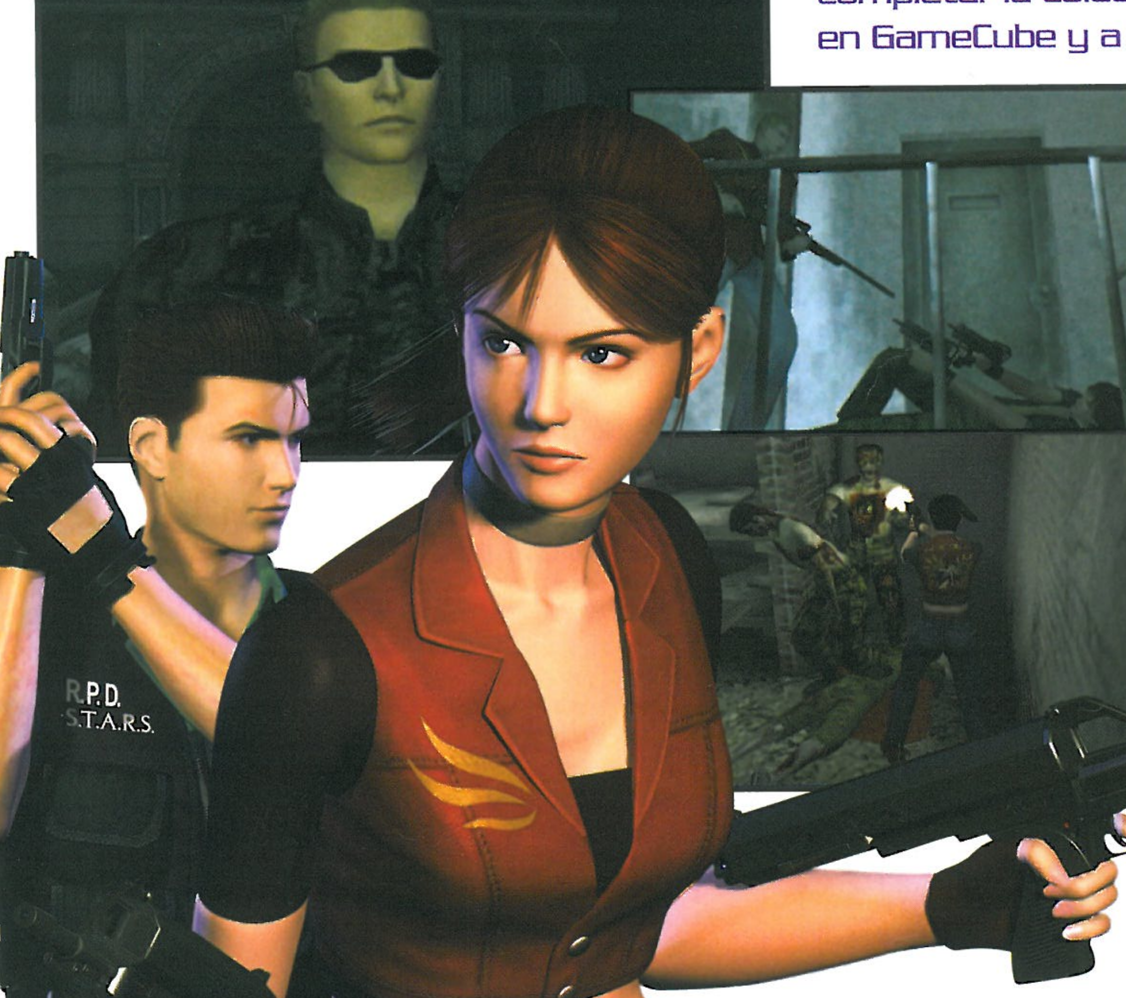
3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,5	8,5	8,7	8,5
Un maravilloso ejercicio de imaginación puesto al servicio del juego, recreando magníficos paisajes y todo un increíble mundo de fantasía donde los principales protagonistas son los extraños autómatas.	Merece la pena destacar que la aventura esté totalmente traducida y doblada al castellano, y que además tenga detrás una excelente banda sonora que se adapta perfectamente a cada situación del juego.	Un juego sólo apto para los amantes de las aventuras. Sobre todo para los que tengan nostalgia por los títulos más clásicos del género, porque Syberia rescata su espíritu y encima con una historia fascinante.	Como cualquier aventura que se precie, Syberia nos mantendrá en vilo mientras se mantenga encendida la llama de la curiosidad para llegar al final. Después, pasará a convertirse en un bonito recuerdo.





RESIDENT EVIL
CODE VERONICA X



Ya está aquí la última pieza para completar la colección de Resident Evil en GameCube y a un precio razonable

Luces y sombras se ciernen sobre la historia de la saga en **GameCube**. De la magnífica versión del primer *Resident Evil* y *Resident Evil Zero* se pasó a trasladar directamente el segundo y tercer capítulo sin cambio alguno. Lo mismo sucede ahora con ***RE Code Veronica X***. En el 2000 supuso una revolución para la saga al pasar a las 3D, ahora queda convertido en un mero artículo de coleccionista; por cierto, los usuarios de **GC** serán los únicos que podrán obtener la serie completa. Queda demostrado que el tiempo pasa y más dentro de este loco mundo digital. **R. DREAMER**

Nosferatu, uno de los habitantes del lado oscuro del juego.

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom
Jugadores > 1 Niveles Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card

16+

GRÁFICOS 7,9
En su momento supuso todo un despliegue de calidad, comparado con la entrega del primer Resident Evil para GameCube, pero se encuentra a años luz de lo que cabría esperar de un juego para esta consola.

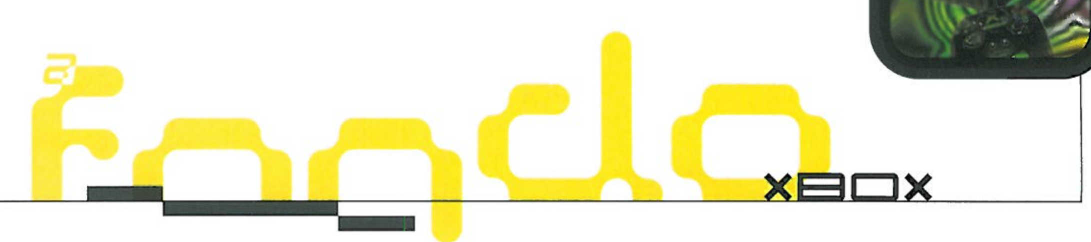
MÚSICA / FX 8,8
El tiempo no ha pasado por el acompañamiento musical del juego, que se sigue mostrando inquietante y deja patente el buen gusto de sus creadores. Sin duda, uno de los puntos fuertes de la saga Resident Evil.

JUGABILIDAD 8,5
Quizá el tipo de control no es el que mejor se adapta al mando de GameCube, pero el juego mantiene el espíritu de la serie con la combinación más equilibrada entre acción y resolución de enigmas de la serie.

DURACIÓN 8,0
Es un juego largo, completarlo con los dos personajes lleva su tiempo. Además de esto, hay que tener en cuenta que también se activan minijuegos, lo que alarga su vida bastante respecto a otras aventuras.



GLOBAL 8,1



LINKS 2004

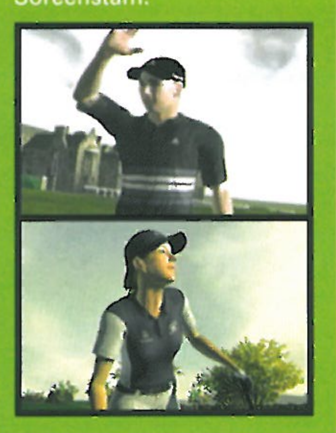
El popular programa de PC llega a Xbox con la presencia de Sergio García





Jugadores

De los 10 jugadores disponibles, 4 son reales; Sergio García, Jesper Parnevik, Mike Weir y la campeona de la LPGA, Annika Soreenstam.





Las partidas a través de la Red se encuentran disponibles dentro de Xbox live.

9 CAMPOS
De los nueve campos incluidos ocho son reales, destacando el de St. Andrews

Microsoft sigue fiel al lanzamiento de programas en exclusiva para **Xbox**. En este caso ha llegado el turno al golf, con la conversión de un título que cuenta con una sólida tradición en sus versiones de **PC**. El nuevo programa tiene el aliciente de la presencia de Sergio García, al que acompañan otros tres jugadores profesionales y seis ficticios. La espectacularidad gráfica que caracteriza a las versiones de **PC** ha sido fielmente reflejada en los nueve campos incluidos. En todos se han cuidado con esmero los detalles que rodean cada uno de los recorridos. Además, la variedad de planos y el seguimiento de las bolas hacen que el juego presente una gran similitud con las retransmisiones televisivas. El control de los golpes busca reproducir los *swings* en tiempo real mediante el *pad* direccional izquierdo, y se completa con una notable variedad de golpes para situaciones específicas, como *blast*, *putt*, *flop* o *chip*. Como es habitual en la última generación de programas de **XSN Sports**, el juego presenta la posibilidad de conectarse a Internet a través de **Xbox live**. Junto a esta opción, se recogen múltiples competiciones que van desde un simple torneo hasta una serie de pruebas con las que lograr puntos de habilidad que mejoran las características de nuestro jugador. **CHIP & CE**

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > XSN Sports Jugadores > 1-4
Personajes > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

3+



GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,8	9,0	8,7	8,8
La fiel reproducción en 3D de los campos queda patente con los elementos que rodean los diferentes hoyos. La variedad de cámaras y de planos recuerda a las retransmisiones de televisión.	El programa incluye diferentes comentarios sobre los campos y la música ofrece mucho ritmo en un género en el que la suavidad sonora suele ser una constante inalterable.	La multitud de parámetros que determinan la precisión de los golpes hace que el control requiera bastante práctica. Los niveles de dificultad también afectan a la ejecución de los diferentes golpes.	A la enorme variedad de competiciones y a la posibilidad de ir mejorando las características técnicas de los jugadores se unen las posibilidades a través de la conexión a Internet.





NHL RIVALS 2004





Microsoft lanza en exclusiva para Xbox un espectacular programa de hockey sobre hielo

SECUENCIAS Las secuencias se centran en la actividad, en los banquillos y en las celebraciones.

NHL Rivals sorprende por un impresionante apartado gráfico que reproduce con gran suavidad, rapidez y todo lujo de detalles el deporte del *hockey*. Las secuencias y repeticiones son todo un espectáculo que pone de manifiesto la capacidad de la consola de **Microsoft**. El envolvente sonido colabora a la hora de lograr una realista sensación a lo largo y ancho de todo el juego. El sistema de control es bastante intuitivo en sus controles básicos, introduciendo las combinaciones con los *pad* direccionales a la hora de lograr acciones mucho más complejas. Además, ofrece un espectacular giro de 180 grados y la posibilidad de provocar a los rivales con todo tipo de golpes y bloqueos. Entre las opciones, la NHL es la gran protagonista, tanto desde el punto de vista de equipos como de competiciones. Como complemento, permite conectarse a Internet a través del denominado **Xbox Live**, que hace posible participar en múltiples competiciones. Además, se puede enlazar por medio de la web con los usuarios de **PC** para organizar competiciones y bajar nuevos datos. El único pero que puede ponerse al programa es que la rapidez en los desplazamientos hace que en ocasiones se pierda de vista la pastilla. ➾ CHIP & CE

//Un gran apartado gráfico en todas sus facetas//



Cámaras

Las seis cámaras recogidas permiten seguir los partidos con un impresionante realismo. Además es posible modificar el grado de *zoom*.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Desarrollador > XSN Sports Jugadores > 1-4 Jugadores > NHL Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

3+

GRÁFICOS 9,2



Gráficamente el resultado logrado es impresionante. Tanto los movimientos como las secuencias y el público logran una sensación de realismo increíble.

MÚSICA / FX 9,0

Los comentarios incluyen más de 20.000 líneas de diálogo y son realizados por tres reporteros de la televisión americana (San Rosen, John Davidson y Dick Fain). La música también tiene un gran nivel.

JUGABILIDAD 8,8

El control avanzado requiere la combinación entre los botones y el pad direccional. Los problemas de visibilidad de la pastilla pueden solucionarse con un aro alrededor.

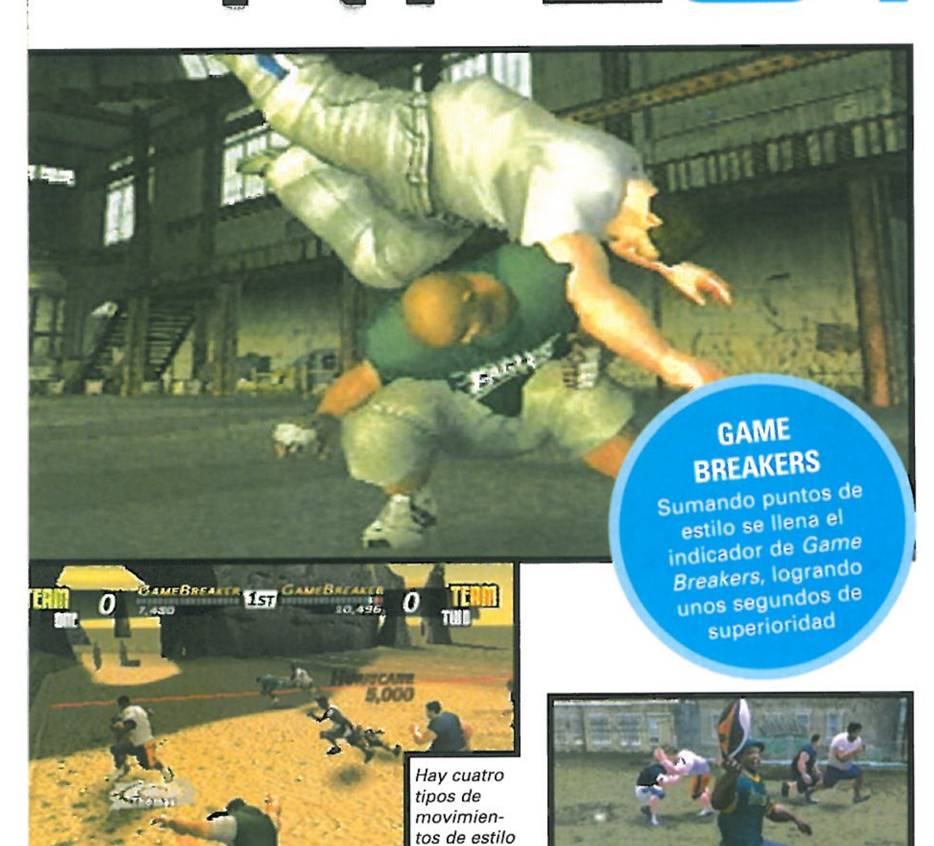
DURACIÓN 9,1

Las clásicas temporadas y Play Off son acompañadas por la posibilidad de crear torneos. Además, la conexión a Internet multiplica las horas de juego posibles.



a fondo PLAYSTATION 2

NFL STREET



GAME BREAKERS
Sumando puntos de estilo se llena el indicador de *Game Breakers*, logrando unos segundos de superioridad

Fútbol americano arcade al estilo de NBA Street

Electronic Arts busca trasladar la fórmula de las dos versiones de *NBA Street* al mundo del fútbol americano. Esta idea no es nueva ya que los usuarios de **PSone** pudieron disfrutar con *NFL Blitz*, un programa que reducía las dimensiones del terreno de juego, limitaba el número de jugadores por equipo y establecía un control mucho más sencillo e intuitivo de lo habitual en estos simuladores. ***NFL Street*** mantiene todos estos elementos y además traslada los partidos a ocho variopintos escenarios, que van desde calles a plazas pasando por playas y parajes naturales. Tal y como ocurre en *NBA Street*, los personajes son una mezcla de jugadores en activo y leyendas de la NFL junto a jugadores callejeros con atuendos de lo más variado. El sistema de control incluye los denominados «movimientos de estilo», o jugadas espectaculares que permiten obtener una serie de puntos. Aunque el sistema de selección de jugadas es similar al habitual, la rapidez con la que se suceden las jugadas hace que el ritmo sea mucho más fluido que en los habituales programas con carácter de simulador. Gran parte del atractivo del programa es la exageración en los golpes, bloqueos y saltos, con relación a los que se producen habitualmente en los partidos de la NFL. En las opciones no hay demasiada variedad, ya que únicamente se incluyen un par de competiciones, la posibilidad de crear jugadores y mejorar poco a poco sus características técnicas, y la opción de cambiar su atuendo.
La música está especialmente pensada para los aficionados a los ritmos de moda entre el público afroamericano. CHIP& CE

Hay cuatro tipos de movimientos de estilo (lanzamientos, saltos, amagos y pases).







Hay jugadores callejeros, leyendas y estrellas de la NFL.

Opciones



El programa, en la línea de los *arcade*, no incluye demasiadas opciones. Sin embargo, se puede destacar el Tutorial y un Editor para crear equipos y jugadores.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Jugadores > 1-4
Personajes > NFL y Callejeros Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Memory Card (58 KB)

3+

GRÁFICOS 8,4



Las secuencias no se prodigan demasiado y las repeticiones solo aparecen de forma automática. Aunque los saltos y golpes son espectaculares gráficamente el programa no es nada del otro mundo.

MÚSICA / FX 8,7



El Hip-Hop marca el ritmo musical del juego con grupos como X-Ecutioners o Fuel. Los comentarios sólo están disponibles en inglés con un, lógico, acento americano.

JUGABILIDAD 8,8

Aunque el sistema de selección de jugadas es similar al habitual, la ejecución de las mismas es bastante más sencilla. Destaca la espectacularidad de los movimientos de estilo.

DURACIÓN 8,3

Todo depende de lo que te guste el fútbol americano, ya que completar el modo Challenge NFL requiere un considerable número de partidos y más de una visita a los menús para mejorar tus jugadores.



PS2



8,4 GLOBAL

MAGIAS
Como no podía ser menos, Onimaru cuenta desde el principio con un ataque mágico que puede afectar a varios enemigos a la vez







Mejora tus armas

Al derrotar a los enemigos Onimaru podrá absorber sus almas. Cuando haya acumulado las suficientes, podrá hacer evolucionar su armamento, objetos y los de sus compañeros.

Onimusha Tactics

Capcom adapta un sistema de juego ajeno y lo rodea de una trama propia

Los programadores de **Capcom** parecen estar dispuestos a exprimir una de sus sagas más famosas todo lo posible. Actualmente, además del juego que nos ocupa, existen dos títulos de próximo lanzamiento basados en la historia de Onimaru, un joven guerrero de la época feudal japonesa que lucha contra el demoníaco ejército del emperador Nobunaga. Una historia épica de espada y brujería en el lejano Oriente. Con más cara que espalda, los desarrolladores de la compañía de *Megaman* han calcado el desarrollo y el sistema de juego de un gran clásico de **Square**: *Final Fantasy Tactics*. Más concretamente, el juego es virtualmente idéntico a la adaptación que se realizó para **Game Boy Advance** hace algunos meses, ya que se trata de una sucesión de batallas por turnos en escenarios isométricos con varios niveles divididos en cuadrículas. El resto se reparte entre las numerosas escenas en las que se narra el argumento y las pantallas en las que podremos mejorar a los personajes. A diferencia de otros juegos de rol más convencionales no hay elementos de exploración ni de relación con los personajes. Los enfrentamientos se suceden sin solución de continuidad, algo que será todo un regalo para los estrategas más enfervorizados. DANI3PO

Género > Estrategia Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom
Jugadores > 1 Niveles > +20 Personajes > 8 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Sí (2 Partidas)

7+

GRÁFICOS 8,7
Algo más sencillos y menos detallados que los vistos en Final Fantasy Tactics Advance, aunque aún así siguen siendo muy buenos. Conservan el encanto de los grandes clásicos de los 16 bits.

MÚSICA / FX 8,6
Las melodías de inspiración oriental que nos acompañan durante la intro y las escenas son lo más destacado de este apartado. La capacidad sonora de la portátil de Nintendo no da mucho más de sí.

JUGABILIDAD 8,8
El control y el sistema de enfrentamientos se encuentra mucho más simplificado que en su mayor rival. Esto es un arma de doble filo, ya que las posibilidades son menores pero la complicación también.

DURACIÓN 8,8
Aunque sólo cuenta con un modo de juego, el número de batallas es lo suficientemente alto como para resultar una experiencia bastante longeva. La dificultad se encuentra bastante bien ajustada.





a fondo XBOX

Curiosamente atraídos nos hemos sentido por esta aventura desde que tuvimos noticia de ella. Un *Survival Horror* ambientado en plena Inglaterra victoriana, en el que dos protagonistas luchan contra una maldición egipcia. El desarrollo sigue al pie de la letra los cánones del juego: exploración de grandes escenarios (cuatro en esta ocasión), combates no demasiado frenéticos contra los enemigos (guardias poseídos por la maldición, momias...) y *puzzles* elaborados. Debido al escaso catálogo de juegos de este tipo para **Xbox**, se convierte en una alternativa bastante interesante, además a precio reducido. DANI3PO

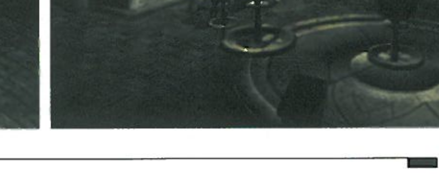
//Un Survival Horror clásico, pero correcto en todos sus apartados principales//

De Londres a Egipto... Apasionantes aventuras

CURSE: THE EYE OF ISIS







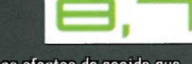
Al principio sólo contaremos con la porra que le robaremos a un guardia. Más tarde conseguiremos más armas

MULTIUSOS
Este personaje nos servirá para grabar la partida y también hará las veces de baúl donde guardar los objetos

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Wanadoo Jugadores > 1 Niveles > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

16+





GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,6	8,7	8,4	7,8
Puede que no pase a la historia de la consola de Microsoft, pero su motor es bastante sólido y siempre es de agradecer un juego que recree una época tan fascinante como la victoriana.	Los efectos de sonido que rodean la acción, como pasos en la lejanía o el crepitar de las lámparas de aceite, contribuyen a crear una atmósfera bastante inquietante, ideal para este tipo de juegos.	El control ha sido modificado con respecto a clásicos como Resident Evil. Ahora es totalmente en 3D para hacerlo más ágil. Los puzzles son ingeniosos y requieren bastante agudeza.	El mayor defecto del juego, ya que su vida útil es bastante corta, y además no cuenta con alicientes para ser jugado en más de una ocasión. Son sólo cuatro escenarios, y no demasiado extensos.

XBOX



8,3 GLOBAL

EXTRAS
Dentro de este variado menú podremos encontrar incluso un vídeo musical

TAK Y EL PODER JUJU

Un pequeño guerrero en una gran aventura

Los juegos aparecidos hasta la fecha con personajes de la productora de dibujos animados **Nickleodeon** (*Rugrats* o *Bob Esponja*) no han sido demasiado afortunados. Sin embargo, ha sido suficiente encargar un proyecto a una desarrolladora más o menos solvente para conseguir lo que **THQ** llevaba anhelando hace mucho tiempo. Un título que divertirá a los jugadores más pequeños de la casa, pero que también podrán disfrutar los adultos. La hilarante historia de Tak y de su pueblo, convertidos en carneros, sirve de marco a un juego de plataformas sin demasiado misterio, pero con un desarrollo entretenido que pese a basarse en la exploración de grandes escenarios y la recolección de miles de objetos (algo ya muy manido) no llega a cansar nunca. Técnicamente correcto y con un gran sentido del humor, seguro que Tak sabrá hacerse un hueco entre los más aficionados al género de los saltos sin fin. ➜ DANI3PO

Las secuencias de vídeo del juego derrochan simpatía.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Avalanche Jugadores > 1
Mundos > 11 Vidas > Infinitas Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,6	8,9	8,4	8,7	8,5
PS2	8,3	8,9	8,4	8,7	8,4





GRÁFICOS: Aunque ninguna de las dos versiones resulta tremendamente espectacular, la clara ganadora es la de GameCube. Su motor es más fluido, sus animaciones más trabajadas y los escenarios más detallados.

MÚSICA / FX: Lo mejor de este apartado, sin ninguna duda, son las voces en perfecto castellano. La interpretación es muy acertada y recoge el estilo cómico que tiene el juego en su versión original americana.

JUGABILIDAD: Aunque el desarrollo es el mismo que hemos visto en incontables juegos de plataformas anteriores, al menos lo que hace lo hace bien. Montones de retos, un control muy acertado y para todos los públicos.

DURACIÓN: Cada uno de los 11 niveles tendrá que ser visitado en varias ocasiones para completar el juego, ya que los objetos que vayamos recogiendo nos irán abriendo nuevas puertas. Superior a la media.

MEJOR VERSIÓN



Ambas son bastante recomendables, pero la de **GameCube** resulta más agradable a la vista.

MAFIA

A veces una buena idea puede verse arruinada por algunos pequeños fallos. Mafia es una excelente idea para un juego, pero una pésima conversión de PC



Para robar coches antes tendremos que aprender cómo.

DINERO
Como en GTA, podremos ganar algo de dinero llevando a gente con el taxi. No se gana mucho pero sí para arreglar los daños

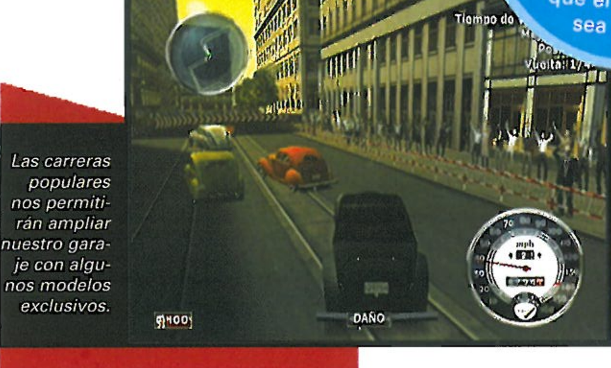
No ocurre muy a menudo pero, en ocasiones, hay juegos con un enorme potencial que se ven truncados por errores básicos y perfectamente salvables. Es curioso pero no suele pasarle casi nunca a los japoneses. Ellos pueden hacer un juego simple, puede que poco bonito, puede que algo corto, puede que sólo comprensible para ellos... Pero nunca un juego aburrido o uno con fallos demasiado grandes, o evidentes. ***Mafia*** no es japonés, está claro. ***Mafia*** para **PS2** es una conversión (pensamos que demasiado pobre y hasta precipitada) de un juego de **PC** con un enorme

A pie, penoso

Para empezar, la perspectiva es bastante rara y poco clara. Lo peor es que además se mueve mal, muy lento... Y, aún así, puede llegar a ser mareante. Que se fijen un poco más en otros juegos del género.



BUEN ARGUMENTO
La elección del tema de la mafia americana en los años 30 es un gran acierto. Una pena que el juego no sea bueno







Las carreras populares nos permitirán ampliar nuestro garaje con algunos modelos exclusivos.



Coches

Son réplicas de algunas de las joyas más deslumbrantes de los años 30. Tienen limitador de velocidad pero sólo en algunos es realmente necesario. Se manejan muy bien.



//Con su argumento, podría haber hecho sombra a GTA//

éxito. En **Xbox** será otra cosa, pero en la consola de **Sony** no han logrado que el motor gráfico mueva con soltura sus bonitos escenarios y sus elegantes coches. Las fases a pie son casi de risa y una de las cosas menos atractivas de jugar que podamos recordar. Las de coches tienen un pase, pero las del personaje andando son lentas, torpes, feas y tristes. Para colmo de desgracias, durante el juego abundan las cargas y éstas son tan frecuentes como penosamente largas. Nos fascinan sus cinemas extraordinarios, sus alucinantes diálogos, su brillante banda sonora, sus preciosas joyas automovilísticas... Pero no podemos con esas cargas de decenas de segundos. Eso sí que es un crimen. **DE LUCAR**

Género > Simulador Criminal Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Gathering Jugadores > 1 Misiones > 20 Coches > 60 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (500 KB)

18+

GRÁFICOS 8,0
El entorno gráfico es bonito y se nota que han hecho un gran esfuerzo por recrear aquella época, pero el motor gráfico deja bastante que desear. Las fases a pie son de lo peor que hemos visto en muchos años.

MÚSICA / FX 9,2
El doblaje al castellano es realmente bueno, casi de película y la banda sonora tiene momentos espectaculares con temas orquestales de aquellos años. Es lo que más nos ha gustado del juego con diferencia.

JUGABILIDAD 7,5
Las fases con coches están más o menos bien, pero las fases a pie y las cargas (por largas y frecuentes) arruinan los aciertos y logros conseguidos. La historia es buena, pero pierde fuerza por estos fallos.

DURACIÓN 8,0
Siendo malpensados, con tanta carga nadie podría decir que se trata de un juego con poca duración. Fuera de bromas, se trata de una aventura con unas dimensiones correctas. Lástima lo de su jugabilidad.



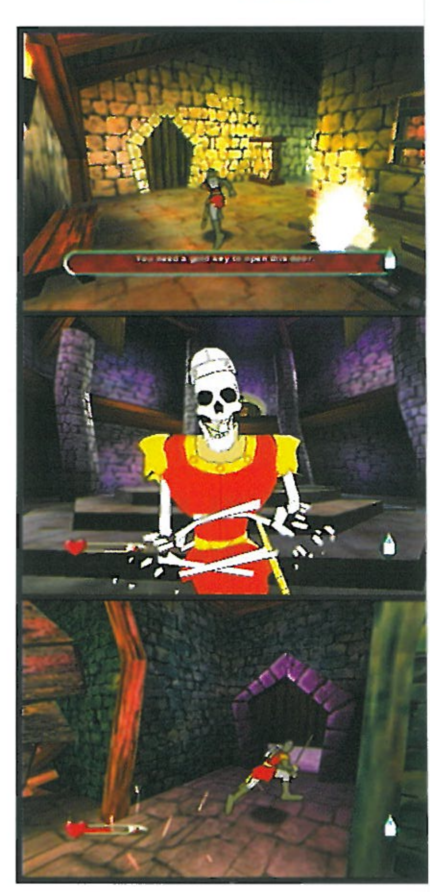
ANIMACIÓN DE CARTOON

Como un guiño a la recreativa original, el Dirk de ***DL3D*** ofrece una animación de auténtico dibujo animado

DRAGON'S LAIR 3D

Dos décadas después, Dirk vuelve a cruzar el umbral de la guarida del dragón

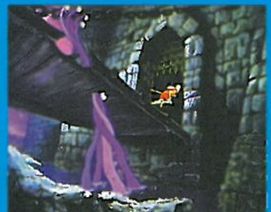
Aunque muchos cuestionaron, y siguen haciéndolo, su mecánica de juego, nadie puede discutir la categoría de clásico de *Dragon's Lair*. Su irrupción en los salones recreativos, en el año 1984, supuso un verdadero terremoto que dio origen a múltiples secuelas, e incluso una serie de TV emitida en España. Varias décadas después, Don Bluth (maestro de la animación y en paro desde el fracaso de *Titan A.E.*) sigue empeñado en exprimir al máximo la licencia. El último ejemplo es este mediocre *arcade* de plataformas que pretende recrear mediante unos paupérrimos entornos tridimensionales escenarios, enemigos y situaciones de la recreativa de 1984. A pesar de la ingente cantidad de habitaciones que ofrece ***Dragon's Lair 3D*** (más de 250), y de permitir una total libertad de movimientos (en contrapunto a la *coin-op* original, en la que el jugador sólo debía presionar correctamente una dirección para disfrutar de la secuencia), la sensación general es la de estar jugando a un juego de **N64**... Y de los más flojos. **NEMESIS**

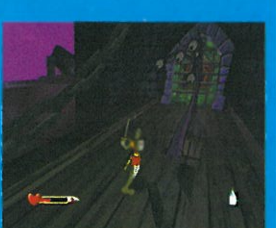


Dirk debe rescatar a la chillona princesa Daphne de las garras del dragón.

El clásico, bajo un nuevo prisma

Esta nueva versión recupera escenarios de la máquina recreativa de 1984, pero recreados con polígonos y texturas.





Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Dragonstone Soft Jugadores > 1
Habitaciones > +250 Vidas > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (165 KB)

7+

GRÁFICOS 7,0
El mediocre acabado gráfico de los escenarios acaba por deslucir la fluida animación del personaje central. Lo peor es el exterior del castillo, ni en los primeros años de N64 habíamos visto algo tan flojo.

MÚSICA / FX 7,9
La música de Dragon's Lair 3D rescata algunas de las melodías de la máquina recreativa de 1984. La irritante voz de la princesa Daphne (sin doblar al castellano) acabará por destrozarte los nervios.

JUGABILIDAD 8,0
Al menos esta «versión/actualización» ofrece una total libertad de acción al jugador, algo de lo que no podía enorgullecerse la coin-op original. Aunque tampoco es para tirar cohetes...

DURACIÓN 8,3
Con sus más de 250 habitaciones diferentes (y una gran cantidad de extras para desbloquear), Dragon's Lair 3D ofrece un buen desafío para todos aquellos que pasen por alto su irregular acabado gráfico.

PS2

GLOBAL 7,3



Sólo son unos cuantos juegos, pero por lo menos hay un modo multiplayer.



GADGET RACERS

TRADICIÓN
Las versiones **Nintendo** siempre van a su aire y jamás siguen las pautas de los juegos de la consola de **Sony**

La versión para GC sigue las pautas de la saga de Takara para los sistemas Nintendo... Correr, correr y poco más





Los items son armas, pero también puedes compran alguna.

Tienda

Aunque tenga menos cosas y rarezas que en otras ediciones, la tienda cuenta con un montón de posibles mejoras y accesorios para nuestro vehículo.



Las repeticiones son graciosas pero no se pueden manipular.

Siguiendo su particular tradición, la entrega para **GC** no tiene nada que ver con la de **PS2** y por ello los usuarios de esta consola no podrán disfrutar del modo aventura. Siendo una pérdida importante, hay que decir también que este ***Gadget Racers*** sigue siendo un buen juego, seguramente el más bonito y mejor hecho de toda la saga. Lo único es que casi todo es correr y correr, y así se pierden muchos de los elementos que le han convertido en uno de los juegos de conducción más pintorescos y exóticos de la historia del videojuego. Para compensarlo, los programadores lo han dotado por primera vez de una calidad técnica importante y de las mejores reproducciones o caricaturas de coches al estilo *Choro Q*. También merece destacar los modos para varios jugadores simultáneos, que parecen especialmente diseñados para **GameCube**. **DE LUCAR**





Género > Conducción Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Takara Jugadores > 1-4 Coches > +100 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

3+

GRÁFICOS 9,1
Es el mejor de toda la saga en el apartado gráfico y técnico. Se mueve realmente bien y los coches son más bonitos y detallados que nunca. Lo único que podemos lamentar es que no tenga más circuitos.

MÚSICA / FX 8,0
A veces da la impresión de que los sonidos no han variado de unas ediciones a otras, pero sí ha mejorado la calidad de los efectos. Las musiquillas no están mal aunque no son tan notorias como antes.

JUGABILIDAD 8,8
Aunque es divertido, con un montón de alicientes, y uno de esos juegos a los que no se puede parar de jugar, su oferta nos parece un poco más pobre que la versión de PS2 y mucho menos original. Aún así, es bueno.

DURACIÓN 9,0
Conseguir todos los coches, modos, accesorios y circuitos nos llevará bastante tiempo. En otros juegos no es un aliciente, pero en este creemos que sí porque cada mejora lo hace más divertido y jugable.



GLOBAL 9,0


©2003 SQUARE ENIX CO., LTD.
All rights reserved
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO
IMAGE ILLUSTRATION
©2002 YOSHITAKA AMANO







por Angelfran

FINAL FANTASY X-2

Dos años después de la derrota de Sin y la «desaparición» de Tidus, Yuna vive una apacible existencia en Besaid junto a Wakka y Lulu. Sin embargo, todo cambia cuando Rikku le muestra una esfera en la que aparece un joven de sorprendente parecido al jugador de blitzball al que tanto añora...

Aparecerás en el puente de la nave. Cuando hables con Rikku y su hermano varias veces obtendrás varios diccionarios de la lengua Albhed. Habla con el joven piloto que hace las veces de «ayuda». Para los que no hayan jugado a Final Fantasy X les vendrá de perlas para tener una idea de la primera parte: los personajes principales, el planeta Spira y además explicará las nuevas formas de combate y las «vestisferas».

CAPÍTULO I

Ruinas de Gagazet

Explora la nave. Hay una tienda en la zona de recreo y unos cuantos baúles dispuestos a ser abiertos en la sala de máquinas. En la cubierta exterior puedes darte un paseito al aire libre.

Regresa al puente de mando y aparecerá una escena automática en la que se os comunica que podéis capturar una esfera en las Ruinas de Gagazet. Hermano os conducirá allí.

Explora las ruinas pulsando con el botón Círculo para saltar entre las distintas cornisas. Camino abajo hay un cofre con un preciado anillo con poderes mágicos. Vuelve a subir y en una pared al fondo hay un botón, púlsalo y el ascensor de piedra bajará hasta un determinado punto donde se quedará atascado. Te espera una buena tanda de saltos entre piedra y piedra. Cuando veas que no puedes saltar, simplemente haz carrerilla y salta un poco antes del borde y podrás avanzar sin problemas.

Antes de subir, dirígete a un cofre con un preciado elixir que se encuentra a la izquierda de la pantalla. Continúa subiendo por las cornisas hasta que llegues a una plataforma donde volverás a enfrentarte al grupo de cazaesferas de LeBlanc.

Tras enfrentarte a ellos, aparece una de las «misiones» que carecen de importancia para acabar el juego, aunque obtendrás jugosas recompensas dependiendo de la dificultad de la misma. En este caso consiste en llegar a la cima de la montaña antes que el grupo de LeBlanc, tienes cinco minutos para hacerlo.

La mejor forma de conseguirlo es a través del camino de abajo. Da un salto y llegarás al fondo, y luego otro para acceder a la puerta donde te esperará Logos, el compañero de LeBlanc, para intentar detenerte.

Entra en el templo y sigue siempre recto saltando a través de las losas flotantes.

Sal del templo y rodea la montaña hasta que encuentres el sendero que te conducirá a la cima. Verás a LeBlanc en problemas y podrás subir tan ricamente hasta arriba donde te encontrarás con el primer Jefe gordo. Se trata de un Cangrejo-Araña gigante con cara fea y bastante bruto en sus golpes.

Puede asustar a primera vista, pero sólo tiene 480 puntos de vida. Así que la mejor estrategia es utilizar las dotes de canto de Yuna para cegarle y atacar con Payne con Rompebrazo, y Rikku puede usar las granadas para que no de muchos problemas.

Tras acabar con él podrás recoger la esfera y regresar a la nave Celsius.

Planificando misiones

En el puente, Colega te informará que ahora la elección es tuya para viajar donde quieras. Aquí podrás conocer que Final Fantasy X-2 se adaptará a tus gustos ya que tienes plena libertad de movimientos para seguir con la línea argumental o realizar multitud de misiones. En la guía sólo vamos a completar esta línea argumental, que es la base de la historia que el juego narra. Pero antes de ir a Zanarkand, nuestro verdadero objetivo, es conveniente que explores todas las localizaciones; ante todo para obtener experiencia, ya que en Zanarkand los enemigos no tienen nada que ver con lo que has visto hasta ahora, y sobre todo porque así podrás recorrer los fantásticos escenarios de la nueva Spyra en los que reconocerás algunos lugares y personajes si pudiste jugar a Final Fantasy X.

Las mejores áreas para obtener experiencia son el Camino de Miihen y la Llanura de los Rayos. El truco consiste en no alejarse mucho de la esfera de guardar partida, ya que cada vez que te acerques se subirán todos los niveles de vida y magia al máximo, y podrás resucitar personajes. De esta forma, cada vez que tengas un combate, deberás regresar a la esfera. Esto puede resultar un poco tedioso durante una o dos horas, dependiendo de tu nivel de habilidad, pero si le dedicas un poco de tiempo tendrás al grupo con niveles cercanos al 15 y así ya podrás dirigirte a Zanarkand.

Zanarkand

Habla con la guía de los turistas. Sube al montículo y ya podrás bajar por el camino hasta el Templo.

En la puerta, unos niños dan la primera pista de una contraseña: «mo». Sigue en el Templo hasta que encuentres al guardia que te facilite la última pista de la contraseña: «no». La palabra es «mono».

Llegarás hasta una enorme habitación, contempla a los monitos enamorados y baja por el ascensor hasta una habitación donde se encuentra Cid. Habla con él. Examina a los monos de la puerta, habla con el acompañante de Cid y los monos enamorados aparecerán llevándose a los monos que interrumpían el camino. Llegarás a una plataforma donde una voz te ▶

superguí

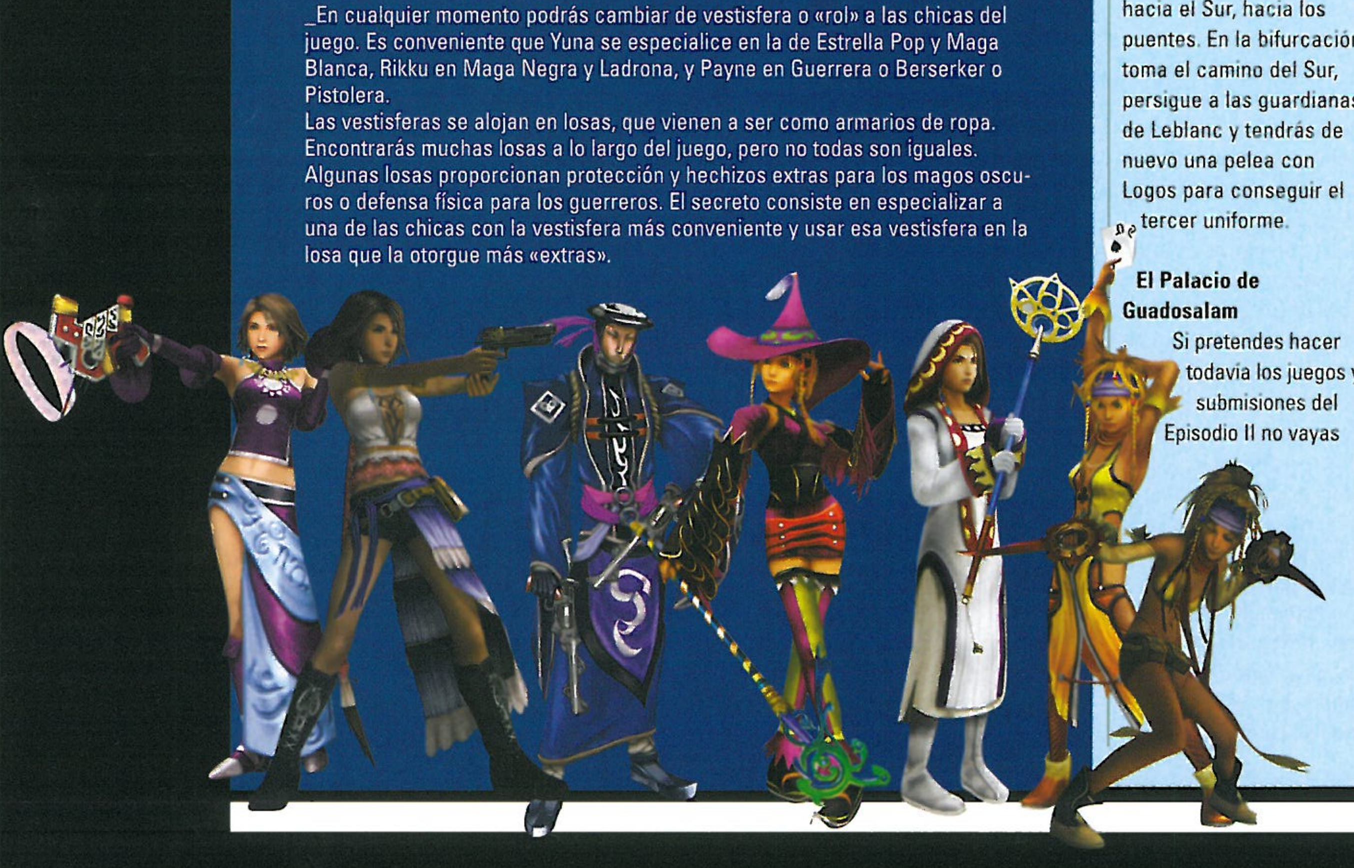
pedirá que respondas a un acertijo. Contesta «Isauru» y recibirás una jugosa recompensa. Baja por las escaleras. Te encontrarás con un subjefe tipo Behemot, muy fácil de combatir. Tras subir por las plataformas, llegarás a un gran Jefe, pero que es débil ante cualquier tipo de hechizo de elementos. En tu grupo deberá actuar una maga negra con algo de experiencia.
Como recompensa obtendrás la mitad de una esfera.
Regresa al barco volador y aparecerá una escena automática hasta Kilika.
Ve hasta la puerta de la empalizada para conocer a Nooj. Te dará la misión de llegar al templo sea como sea. Si quieres evitar luchar con los soldados, debes utilizar la contraseña «mono reptador» si el número de guardias es impar y si es par la contraseña es «mono trepador».
El jefe siguiente es un Golem-X. Si tienes una maga blanca bien preparada, limítate a curar y atacar sin mayores problemas con la maga negra.

CAPÍTULO II

En el puente del barco volador habla con Shinra de la esfera que acabáis de recoger. Ahora ve a la zona de recreo y habla con los músicos del pasillo. Tienes que empujarlos uno a uno hasta el ascensor para que Yuna pueda hacer un «miniconcierto» en la nave.
En la cabina tienes que decidir a quién donarás la esfera, si a la Liga Juvenil o a los seguidores de Nuevo Yevon. En la guía se ha elegido a la Liga Juvenil por todos los problemas que causó la secta de Yevon en el anterior juego, pero eres libre de elegir. Al elegir la Liga cambiarán las acciones a realizar en el juego.
Leblanc te ha robado la esfera y debes recuperarla de su palacio, pero antes tendrás que encontrar tres uniformes de guardianas para introducirte en el palacio.
Ve a la Montaña Gazazet, habla con Kimahri y utiliza el teletransportador hasta el Despeñadero de los Oradores y ve a la salida de atrás. Escala la montaña y entra en la cueva. Salta en las rocas flotantes y sigue recto.
Te enfrentarás a Ormi de nuevo y luego con las dos muchachas que guardan el uniforme. Tras vencerlas, conseguirás el primer uniforme.
El siguiente se sitúa en el desierto Bikanel. Para obtenerlo, habla con Nhadala y luego pídele al piloto que te lleve al Oasis. Coge la esfera y enfréntate ahora a Logos y otras dos compañeras.
Con el segundo uniforme en tu poder, ve ahora al Templo Djose y dirígete hacia el Sur, hacia los puentes. En la bifurcación toma el camino del Sur, persigue a las guardianas de Leblanc y tendrás de nuevo una pelea con Logos para conseguir el tercer uniforme.

LAS VESTISFERAS

_En cualquier momento podrás cambiar de vestisfera o «rol» a las chicas del juego. Es conveniente que Yuna se especialice en la de Estrella Pop y Maga Blanca, Rikku en Maga Negra y Ladrona, y Payne en Guerrera o Berserker o Pistolera.
Las vestisferas se alojan en losas, que vienen a ser como armarios de ropa. Encontrarás muchas losas a lo largo del juego, pero no todas son iguales. Algunas losas proporcionan protección y hechizos extras para los magos oscuros o defensa física para los guerreros. El secreto consiste en especializar a una de las chicas con la vestisfera más conveniente y usar esa vestisfera en la losa que la otorgue más «extras».



El Palacio de Guadosalam

Si pretendes hacer todavía los juegos y submisiones del Episodio II no vayas todavía a Guadosalam. Son importantes para obtener experiencia y adquirir nuevos objetos y habilidades para Yuna y sus amigas.
Ya en el Palacio de Guadosalam, ve a la entrada del Palacio. Habla con Logos y Ormi, sube al piso de Leblanc y hazle un masaje. Este es un juego totalmente aleatorio donde debes probar y ensayar hasta que dejes a Leblanc dormida.
Vuelve al salón y pulsa un botón en la puerta de la izquierda.
Tendrás muchas batallas en los pasillos, por lo que es conveniente tener a una chica especializada en magia blanca. Yuna es ideal para esto.
Sigue la dirección de la flecha roja en el minimapa. Hay muchas habitaciones con tesoros para recoger. Sigue hasta la esfera de guardar partida. En la habitación de enfrente recoge una esfera y tendrás una nueva pelea con Logos y Ormi.
Ve al pasillo del Oeste. Baja en los fosos y activa las esferas de la pared. Ve adelante y cuando la pared con espinas vaya hacia ti, regresa saltando sobre los fosos. Activa la última esfera de la derecha y pulsa un botón en la pared semioscura del mapa. Sigue adelante y tendrás una gran pelea con Leblanc y sus amigos.

La batalla de Bevelle

Tras la pelea, Leblanc se unirá contigo en la nave y os iréis a Bevelle.
Pelea con los guardias y





FINAL FANTASY X-2

entra en el templo.
Accede al pasillo de la derecha y sube al bloque del fondo para activar un interruptor.
Dirígete ahora al pasillo de la izquierda, sube por la pared y toca el pilar de la derecha. Bajará un elevador holográfico. Ya en el pasillo central, sube al elevador. Sigue adelante. En la bifurcación, coge el pasillo de la izquierda y, en la nueva bifurcación, coge el camino que sube, y luego a la derecha. Sube al ascensor del final.
Aprovecha para grabar el juego porque ahora viene mucha acción, posiblemente la escena más complicada del juego por el momento.
Camina hacia la plataforma, empezará una escena automática y dirígete a la derecha para leer una inscripción que indica cómo activar el vórtice central.
Ve al final de la plataforma y Yuna saltará. Pulsa sólo las torres con las luces encendidas para que aparezcan menos Jefes. Una vez concluido el combate, podrás sumergirte en el vórtice y, saltando por varias plataformas, llegarás a un túnel. Avanza y toma el pasillo de la izquierda.
Te encontrarás con dos pilares. Primero súbete al de la izquierda y luego al de la derecha, y un pilar central surgirá en el pasillo para atravesar el hueco. Camina hacia la izquierda y sigue el camino hasta que llegues a una habitación con tres ascensores. Móntate en el que está situado a la derecha.
Llegarás a una estancia con dos bloques. Sube al que está situado enfrente de ti y luego al que se ecuentra detrás.
Aparecerá un nuevo ascensor que te llevará a tu destino.
Baralai aparecerá, es un jefe bastante duro. Preocúpate de tener a una de las chicas curando y las otras dos atacando. Y por último aparecerá Bahamut, con 8.500 puntos de vida y muchos hechizos de fuego; por tanto, atácale con elemento agua tanto en los golpes físicos como en los mágicos.

CAPÍTULO III

Como siempre, podrás elegir las misiones dentro del juego, siendo las correspondientes a los enlaces activos las necesarias para terminar la historia. Pero antes de elegir uno de estos enlaces es conveniente que cumplas la misión en la montaña Gagazet porque allí acumularás mucha experiencia que necesitarás a partir de ahora.
Cuando llegues a la montaña, te encontrarás a Kimahri (un viejo conocido). Sube la montaña todo el tiempo y encontrarás muchos enemigos bastante fuertes, aprovecha para salvar en cada esfera y recuperar la energía.
Al final te encontrarás a Garik y dos aliados.
Es conveniente que acabes primero con los aliados de Garik y luego te enfrentes a él. Concentra tus fuerzas en uno de ellos, ya que tienden a utilizar hechizos de protección y de curación.
Ahora ve a la Senda de las RocaHongo y habla con Lucil. Dirígete a la Isla Besaid y habla con Lulu en su casa. En la puerta del Templo encontrarás a Beclem. Ahora accede al Templo y ve por el camino al Orador, encontrarás a Wakka.
Entra al ascensor. A continuación combatirás contra tu primer Eón: Valefor. La mejor forma de acabar con él, como otros jefes similares, es utilizar una maga blanca curando constantemente ya que Valedor utiliza más la fuerza que la magia, por lo que necesitarás una guerrera bastante bien entrenada.
Ahora ve al Templo de Isla Kilika. Pero antes visita a Dona en su casa. Tras pasar la puerta en dirección a la selva, tendrás que comprobar que los tres caminos hacia el Templo están bloqueados. Luego, vuelve a la esfera de grabar partida y aparecerá un camino a la izquierda que te conducirá al Templo, lucha contra los soldados y entra en el templo. Antes de llegar a este punto, comprueba que estás bien dotado de pociones y objetos mágicos porque los vas a necesitar.
Tras avanzar en el interior del Orador, te atacará un demonio del tipo Daeva. Habla con Barthello y te agredirán varios Daevas.
Llegarás a una habitación con varias llamas azules. Ve primero a la llama derecha, luego a la izquierda y finalmente a la del centro.
Cada llama corresponde a un Daeva, ten cuidado con ellos.
Sigue avanzando y te encontrarás con tu segundo Eón: Ifrit. Este es mucho más problemático que el anterior por sus ▶

Capítulo 1:
Luca: Minijuego.
Camino de Miihen: Obtener experiencia.
Senda de las Rocas Hongo: Obtener experiencia.
Río de la Luna: Minijuego
Llanura de los Rayos: Obtener experiencia.
Bosque de Macalania: Obtener experiencia y captura a O'aka.
Bikanel: Minijuego.
Besaid: La Búsqueda de Wakka. Esta misión te da la vestisfera de Mago Blanco.
Llanura de la Calma: Minijuegos variados.

Capítulo 2:
Camino de Miihen: Caza del Chocobo (un clásico de Final Fantasy)
Senda de las Rocas Hongo: Obtener experiencia.
Río de la Luna: Minijuego.
Llanura de los Rayos: Minijuego.
Bosque de Macalania: Minijuego.
Llanura de la Calma: Minijuego.
Besaid: Minijuego.
Zanarkand: Minijuego.

Capítulo 3:
Luca: Minijuego.
Camino de Miihen: Minijuego.
Bosque de Macalania: Minijuego.
Bikanel: Búsqueda de los cactus (otro clásico).
Llanura de la Calma: Minijuego.
Gagazet: Encontrar a Garik (Recomendable para obtener experiencia).

Capítulo 5:
Kilika: Búsqueda del cactus.
Luca: Minijuego, campeonato de Blitzball.
Senda de las Rocas Hongo: Minijuego.
Llanura de los Rayos: Obtener experiencia.
Bikanel: Obtener experiencia
Djose: Obtener experiencia.
Bevelle: Obtener experiencia.



LAS MISIONES

_En esta guía hemos narrado la solución para la historia central del juego, pero Final Fantasy siempre se ha distinguido por ofrecer numerosos «minijuegos» que no alteran el transcurso de la historia si no se realizan, pero sí que proporcionan jugosas recompensas en forma de mejor armamento u objetos mágicos.
En Final Fantasy X-2 muchos de estos «minijuegos» han sido desarrollados hasta llegar a misiones completas. Aquí tienes la descripción de cada uno según su localización en Spira. Las misiones marcadas como «Obtener Experiencia» se refiere a todas aquellas cuyo objetivo es destruir enemigos y encontrar tesoros en los cofres.



desvastadores ataques de fuego. Aquí la maga negra es muy importante para abatirle con hechizos de hielo, y tu guerrera debería utilizar un ataque con elemento de frío.
Tras vencerle, ve ahora al Templo de Djose. En el interior encontrarás una habitación con varias losas. De forma aleatoria, al pulsar sobre una losa debería desactivarse la puerta protegida por rayos; por si acaso prepárate para pulsar las cinco losas, ya que cada losa conlleva una batalla con demonios.
Una vez abierta la puerta te encontrarás con el último Eón: Ixión. Este es de naturaleza eléctrica y debes combatirlo con magia negra basada en agua, al mismo tiempo que la maga blanca está curando.

CAPÍTULO IV

Este será el único episodio donde no hay libertad de movimientos. Tienes que seguir un orden establecido, que es el siguiente:
De momento, ve a la cubierta y habla con Paine. Regresa al puente de mando y habla con Shinra. Tienes que activar la red de esferas y ver las siguientes para poder continuar: Besaid, Kilika, Senda de las Rocas Hongo y Bevelle.
Antes de cerrar cada esfera debes esperar a hablar con cualquiera que pase por su radio de acción.
Ahora ve al Río de la Luna y debes encontrar a Tobli. Te interrogarán tres personas sobre el paradero de Tobli. Al parecer, les debe mucho dinero y quieren pegarle una buena paliza. En ese momento verás a Tobli, síguelo hasta que lo pierdas en el pueblo. Los que perseguían a Tobli interrogarán a la gente sobre él. Regresa al camino por donde has venido hasta que te encuentres con otro de los acreedores de Tobli. Otra vez, el enano aparece corriendo. Ve a por él hasta que lo veas motorizado rumbo al pueblo.
Ve al puerto de los Shoopuff y alquila uno. Cuando hayas cruzado el río, ve a la izquierda y pregunta sobre Tobli a los tipos que allí se encuentran. Sigue adelante y llegarás hasta Guadosalam donde Tobli hablará contigo.
De nuevo en la nave voladora, ve al bar y practica con Rikku el baile del concierto que se va a celebrar en la llanura de los Rayos. Habla con Colega en el Puente de Mando y os dirigiréis a la llanura.
La siguiente misión es limpiar una caverna en la llanura repleta de bichos bastante molestos para la celebración del Concierto. Las batallas son muy duras pero es otra oportunidad excelente para subir nivel ya que algunos enemigos dan muchos puntos de experiencia. El ser que hay en la entrada de la cueva te subirá automáticamente los puntos de magia, por lo que en caso de problemas regresa a la entrada.
Al final de la cueva hallarás un demonio en forma de Salamandra bastante duro. Atácale con hechizos de hielo y cura constantemente.
Ve a la salida de la caverna y aparecerá una escena con el concierto como protagonista.
Regresa al puente. Habla con Maechen y luego con Colega. Conversa con Leblanc en la sala de máquinas. Ve al puente y habla de nuevo con Shira.

CAPITULO V

El Capítulo V te dará a elegir entre realizar numerosas misiones o ir directamente al final del juego. Si deseas abordar el final, habla con Hermano y te dirá a qué fosa de las que han aparecido en los distintos templos de Spira quieres viajar. Escoge la que más te guste y rumbo al Camino del Etéreo.
Ni qué decir tiene que antes de meterte en las batallas finales, los miembros de tu grupo deben superar cada uno el nivel 50.
Tu primer combate fuerte es Shiva que tiene 14.800 puntos de vida. Es muy ágil esquivando golpes, así que lo mejor es utilizar los hechizos o una pistolera de alto nivel. El combate no se difiere tanto de otros grandes jefes a los que te has enfrentado. Al morir Shiva aparecerá una esfera de guardar partidas que viene que ni pintada, incluso podrás volver a la nave voladora.
El siguiente jefe son las hermanas Cindy, Sandy y Mindy que ya son unas viejas conocidas de los seguidores de Final Fantasy. Empieza con Mindy, la que tiene forma de avispa porque sus ataques de metralla son muy poderosos y molestos. Concentra tus golpes en destruir a Mindy, pues de vez en cuando las tres hermanas utilizan un «súper ataque» llamado Delta, capaz de matar a los tres miembros del grupo de un solo golpe. Sigue bajando la pendiente y no te desvíes pues volverías al punto de la esfera de salvar. Ahora te encontrarás con Anima que con sus 36.000 puntos de vida se convierte en un rival formidable. Bien, en primer lugar utiliza hechizos de protección y ten a una maga blanca siempre en combate. Ya que Anima utiliza muchos hechizos que cambian los estados a las chicas, utiliza pociones o magia para devolverlas a su estado normal ya que debes





procurar que tu maga negra y tu guerrera estén siempre en perfectas condiciones. Utiliza los ataques más potentes, y es buena idea que tengas a Paine con la vestisfera Berserker. Tras vencer a Anima, aparecen unas escenas cinemáticas tras la cuales podrás comprar pociones a Leblanc y salvar la partida. Ve rumbo al Portal.

DESTINO FINAL
La parte más difícil del juego comienza aquí. Hay portales eléctricos que tienes que desactivar con la ayuda de un piano. Las notas son: Sol, Mi y Re; de todas formas las puedes obtener en los círculos azulados del suelo. A continuación, otro piano. Utiliza las notas Do, Mi, La, y Sol; y otra serie de notas que necesitarás será: Fa, Mi, Fa, Sol y Do. Guarda la partida tras hablar con el extraño sujeto tendido en el suelo, ya que viene un auténtico infierno musical. Ve a las piedras que están detrás de la esfera de salvar y salta a la piedra de la derecha. Sonarán tres notas musicales. Salta a la derecha y luego a otra piedra más grande donde sonarán dos notas más. Baja y sube por la piedra que está antes de la esfera de salvar y salta sobre la piedra más alta. Ve a la otra piedra y sonará otra nota. Regresa al punto de salvar. Ve a la piedra que está después de la esfera y salta a la piedra de la izquierda, y luego hacia arriba. Salta a la piedra más cercana y sonará otra nota. Salta al regresar a la otra piedra y subirás a un nuevo nivel. Allí aparecerá una piedra con una esfera, y otra piedra al lado que es donde debes saltar. Después sonarán dos notas más. Regresa a la esfera. Salta otra vez a la misma piedra, salta a la izquierda y luego a la próxima piedra. Hay una piedra solitaria que te dará otra nota musical. Regresa por el camino y la última piedra antes de la esfera te llevará a una piedra más profunda donde sonarán dos notas. Ve a la piedra central y sonará toda la melodía... Después aparecerá Vegnagun con todo su poder.
Se dividirá en varios trozos, cada uno correspondiente a un combate, pero la estrategia general es la misma: maga blanca lanzando hechizos de protección y cura, maga negra y guerrera con la vestisfera Berserker, o si lo prefieres, dos guerreras en Berserker. Tras destruir a Vegnagun aparece Shuyin, utiliza preferentemente ataques físicos, hechizos de protección y espejo. Acabarás con él en una larga pero fructífera batalla.
La escena final te dejará sin aliento. ■

supertrucos

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

[PS2]

MODO DE TRUCOS
Mantén presionados L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Circulo, X y pulsa *Start*. Aparecerá un nuevo menú donde podrás desbloquear las opciones de «Invulnerabilidad» y «Selección de Nivel».

PERSONAJE DE NIVEL 10
Mantén presionados L1, R1, Triángulo, Cuadrado, Circulo, X y pulsa L2. El personaje que lleves avanzará hasta el nivel 10, tendrá 45 puntos de habilidad y 500.000 monedas de oro. Sólo podrás utilizar este truco una vez por partida.

NUEVO PERSONAJE
Completa con éxito el juego en una ocasión bajo cualquier nivel de dificultad. Comienza una nueva partida. En la pantalla de selección de personajes, ilumina a Alessia, la clérigo, y pulsa Abajo.

[XBOX]

MODO DE TRUCOS
Mantén presionados L, R, Y, A, B, X y pulsa *Start*. Aparecerá un nuevo menú donde podrás desbloquear las opciones de «Invulnerabilidad» y «Selección de Nivel».

PERSONAJE DE NIVEL 10
Mantén presionados L, R, Y, A, B, X y pulsa el botón blanco. El personaje que lleves avanzará hasta el nivel 10, tendrá 45 puntos de habilidad y 500.000 monedas de oro. Sólo podrás utilizar este truco una vez por partida.

NUEVO PERSONAJE
Completa con éxito el juego en una ocasión bajo cualquier nivel de dificultad. Comienza una nueva partida. En la pantalla de selección de personajes, ilumina a Alessia, la clérigo, y pulsa Abajo.

MORROWIND: G.O.T.Y. EDITION



AUMENTAR SALUD
Presiona B para entrar en los menús del juego. Llega hasta la pantalla de estado e ilumina la barra de vida. A continuación presiona Negro, Blanco, Negro, Negro, Negro y mantén pulsado A para ganar un nivel.

AUMENTAR MAGIA
Presiona B para entrar en la pantalla de estado e ilumina la barra de vida. A continuación presiona Negro, Blanco, Blanco, Negro, Blanco y mantén pulsado A para ganar un nivel.

1080° AVALANCHE

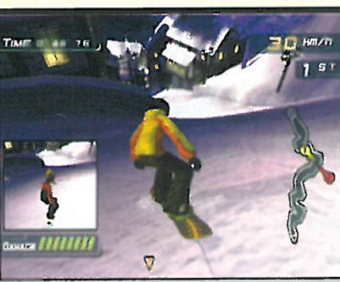
DESAFÍO NOVATO
Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el *password* JAS3IKRR

DESAFÍO DIFÍCIL
Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el *password* 2AUNIKFS

DESAFÍO EXPERTO
Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el *password* EATFIKRM

DESAFÍO EXTREMO
Para acceder a esta prueba introduce en la pantalla de códigos el *password* 9AVVIKNY





SUPERTRUCOS

TAK Y EL PODER JUJU

[PS2]

TODOS LOS EXTRAS
Pausa el juego y a continuación presiona Izquierda, Derecha, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha para desbloquear todos los trucos del menú de extras.

TODAS LAS PLANTAS
Pausa el juego y a continuación presiona Cuadrado, Triángulo, Círculo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Abajo.

TODAS LAS PIEDRAS
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha para desbloquear esta opción dentro del menú de extras del juego.

[GAMECUBE]

TODOS LOS EXTRAS
Presiona el botón *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa Izquierda, Derecha, B, B, X, X, Izquierda, Derecha.

TODAS LAS PLANTAS
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación introduce B, Y, X, Izquierda, Ariba, Derecha, abajo, Abajo para desbloquear esta opción en el menú de extras.

TODAS LAS PIEDRAS
Presiona el botón *Start* parapausar el juego y a continuación pulsa la siguiente combinación: Y, Y, B, B, X, X, Izquierda, Derecha.

PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS DEL TIEMPO

POP CLÁSICO EN 3D
Para jugar a esta versión, comienza un juego nuevo. Permanece en el balcón y a continuación:

[PS2]

Mantén pulsado L3 y presiona X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

[XBOX]

Mantén pulsado el *stick* analógico izquierdo y presiona A, X, Y, B, Y, A, X, B.

[GAMECUBE]

Pon un mando en el puerto 4. Mantén pulsado B en él y presiona A, B, Y, X, Y, A, B, X en el primero.





TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Final Fantasy X-2
RPG ■ Square Enix
02> 007 Todo o Nada
Acción ■ EA Games
03> FIFA Football 2004
Deportivo ■ EA Sports
04> Pro Evolution Soccer 3
Deportivo ■ Konami
05> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games
06> Prince Of Persia LADT
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft
07> Medal Of Honor R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games
08> R:Racing
Conducción ■ Namco
09> Castlevania
Acción ■ Konami
10> Forbidden Siren
Survival Horror ■ Sony C.E.

XBOX

01> Splinter Cell P.T.
T.E.A. ■ Ubi Soft
02> GTA Double Pack
Aventura ■ Rockstar
03> Morrowind GOTYE
Aventura ■ Ubi Soft
04> 007 Todo o Nada
Acción ■ EA Games
05> Rainbow Six 3
Shoot'em-up ■ Ubi Soft
06> Top Spin
Deportivo ■ Microsoft
07> R:Racing
Conducción ■ Namco
08> Counter Strike
Shoot'em-up ■ Microsoft
09> Project Gotham 2
Conducción ■ Microsoft
10> Prince Of Persia LADT
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

GAMECUBE

01> Mario Kart D.D.
Conducción ■ Nintendo
02> Final Fantasy C.C.
Action RPG ■ Square Enix
03> 007 Todo o Nada
Acción ■ EA Games
04> R:Racing
Conducción ■ Namco
05> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games
06> Star Wars Rebel Strike
Shoot'em-up ■ LucasArts
07> Medal Of Honor: R.S.
Shoot'em-up ■ EA Games
08> Prince Of Persia LADT
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft
09> Sonic Heroes
Acción-Puzzle ■ Sega
10> Resident Evil Code...
Survival Horror ■ Capcom

N-GAGE

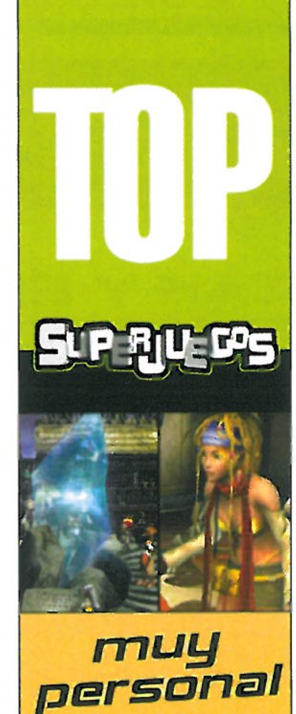
01> FIFA Football 2004
Deportivo ■ Electronic Arts
02> T. Hawk's Pro Skater
Deportivo ■ Activision
03> Virtua Tennis
Deportivo ■ Sega
04> Tomb Raider
Aventura ■ Eidos
05> Splinter Cell
Aventura ■ Ubi Soft

GBA

01> Final Fantasy Tactics
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix
02> MOH Infiltrator
Shoot'em-up ■ EA Games
03> Sword Of Mana
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix
04> Pokémon Pinball
Pinball ■ Nintendo
05> los Sims Toman La...
Simulador Social ■ EA Games

JAPÓN

01> Onimusha 3
Aventura ■ Capcom [PS2]
02> Donkey Konga Disc 2
Musical ■ Nintendo [GC]
03> MGS The Twin Snakes
T.E.A. ■ Konami [GC]
04> Net De Bomberman
Arcade ■ Hudson Soft [PS2]
05> Shadow Hearts 2
RPG ■ Aruze [PS2]



muy personal

The Elf

FINAL FANTASY X-2 Y CRYSTAL CHRONICLES
Nadie puede dudar del talento, dedicación y calidad final de todos y cada uno de los productos de Square Enix en cualquier plataforma, pero con las últimas entregas para 128 *bits* de *Final Fantasy* nos ha dejado un cierto regustillo amargo... Creemos que ha llegado la hora de que Square Enix comience a programar en serio para convertirse de nuevo en la referencia del sector.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Driv3r
Conducción ■ Atari [PS2-Xbox]
02> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. [PS2]
03> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix [PS2]
04> Silent Hill 4
S. Horror ■ Konami [PS2-Xbox]
05> Resident Evil 4
S. Horror ■ Capcom [Game Cube]

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1 Need For Speed Underground
2 GTA: Vice City (Platinum)
3 Sonic Heroes
4 Pro Evolution Soccer 3
5 Castlevania

XBOX
1 Top Spin
2 Project Gotham Racing 2
3 Pack GTA III + GTA: Vice City
4 Counter Strike
5 Hunter The Reckoning: Redeem.

GAMECUBE
1 Sonic Heroes
2 Need For Speed Underground
3 Mario Kart Double Dash!!
4 Metroid Prime (Player's Choice)
5 SW: Rogue Squadron R. Strike

GAME BOY ADVANCE
1 Final Fantasy Tactics
2 Golden Sun 2: La Edad Perdida
3 Sonic Advance
4 Pokémon Rubí
5 Yu-Gi-Oh: Las Cartas Sagradas

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 FIFA Football 2004
3 Toshinden 4 (Play It)
4 Yu-Gi-Oh
5 Digimon World 2003

SUPERJUEGOS



CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes **SLAZENGER**, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 33,00 €



SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista **Super Juegos**

- ❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 26,40 €
- ❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 33,00 €

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 49,00 € . Resto Países: 54,00 €

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

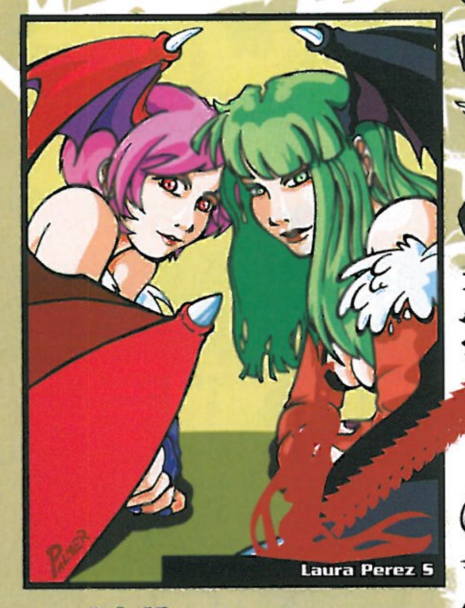
- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
- ❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
- ❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

GOLFOMENSAJES


Laura Perez S

Adolfo. Estimado y repulsivo **Adolfo**. Despues de verte haciendo el paria en la tele quiero hacerte una peticion en serio. Por favor, dedicate al salto olimpico en crateres de volcanes en erupcion. Aquel pequeño pringado se ha convertido hoy en un monstruo televisivo de infaustas consecuencias morales. Ahora todos los niños con los dientes asimetricos y con aliento a depuradora quieren ser como tú. Por la juventud de España, tirate al crater. Las futuras generaciones haran de tu chapuzon en lava un dia historico.

Y al resto de necios...
Algun dibujo mas, pero las fotos y las cartas siguen en decadencia. Reaccionad o hago una antología del pobre **Adolfo** (puede ser terrible).

Escribe a: Internecio, O´Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

Pezqueñines no gracias

Bons. Hospitalet del Llobregat (Barcelona)

*Estimado **Golfo**. Yo soy aquél que viene dispuesto a colocarte en tu sitio, aquél a quien venera tu novia, aquél que admiran los hombres y desean las mujeres. Aprovechando la ocasión, quisiera hacerte un par de preguntas sobre vosotros:*
1) ¿Es cierto que eres alcohólico y que fumas tres paquetes al día?
*2) ¿Dónde se ha metido **Mayerick**? Llevo meses sin leerle...*
3) Por último, dame algún remedio para el olor de mis axilas, que tu novia me hace sudar mucho.

De vez en cuando aterriza en el sección algún lector novato que se cree capaz de arremeter contra mí porque se cree diferente e ignora mi capacidad de ataque. Amigo Pedro, lo has intentado sin éxito. Tu carta es sosa, aburrida y encima huele a pescado (si has quedado con la novia, lávate las manos antes de escribir, ¡guarrete!). No hago más sangre de ti y paso a contestarte:
1) Lo único cierto es que las copillas me sientan mal. Pero yo me pregunto... Si el alcohol desinfecta y el refresco refresca, está claro que la culpa la tiene el hielo. Control anti-hielo en las carreteras ¡ya! Tú, sin embargo, te fumas tres paquetes por la noche, marranete.
2) Mayerick fue fichado por la NASA. Realmente no mandaron ninguna sonda a Marte, todo es un montaje. Las fotos del planeta rojo no son otra cosa que instantáneas del cutix de nuestro excompañero. No se lo digas a nadie. 3) Quítate el queso fundido de las axilas después de calentar la pizza y verás cómo mejoras, cerdito.



Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas



*Arriba dos muestras de la insistente labor mensual de **Manuel García Chacopino**. Me quito el sombrero, lo cierto es que mes a mes te vas superando, necio mío.*



Austin

***Austin** parece que ha renunciado a su arroba y ya escribe su nombre como los machotes. Como me ha mandado siete paellas a cambio de promocionar las Fallas de su Valencia, aquí tenéis su dibujo fallero. A mí, sinceramente, me gusta muchísimo más el de arriba, el de la «Pantojas de Puerto Rico».*

TOP NECIO

EL EDU
El zampapizzas esférico circense

JAVI & LUCAR
Adidas Pilgrim + Levi´s gruyere

AUSTIN
El fallero sin alma ni vida

LAURITA PEREZ
Tu dibujo el mes que viene

MANUEL G. CHACOPINO
Cada vez dibuja mejor el tio

INTERNECIO

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

Las tecnologías Wi-Fi y Bluetooth han conseguido que las redes sin cables sean una realidad. Por ello, PC PLUS ha preparado un completo especial en el que encontrará un interesante informe sobre el mundo wireless y una selección de los mejores dispositivos. Además, pruebas comparativas de utilidades para aumentar el rendimiento del PC, ordenadores, proyectores y tarjetas de memoria, así como análisis de más de cuarenta productos de hardware y software, entre los que destacan Sony DSC-F828, Acer Ferrari 3000, Pinnacle Instant CD/DVD 8, Epson Stylus C84 y Apple iPod. En el número de marzo también se incluye un detallado avance de las tecnologías que llegarán este año, así como una guía para optimizar el funcionamiento del PC ajustando la BIOS, un informe sobre cortafuegos y el nuevo Intel Pentium 4 Prescott 3'2 GHz frente al AMD Athlon 64 3.400+.
El colofón a la oferta de PC PLUS de este mes lo ponen los dos SuperCD que se regalan con la revista. No se los pierda, porque entre otros programas completos se ha incluido Ulead VideoStudio 6 SE. Todo por 5,50 Euros en su quiosco.



PlayStation 2, un estilo de vida

INCLUYE 9 DEMOS JUGABLES + 5 PARTIDAS GRABADAS

Este mes PlayStation 2 Revista Oficial viene cargada de novedades y sorpresas, protagonizadas por un nuevo look, más páginas y nuevas secciones. Te ofrecemos avances especiales y reportajes de los mejores juegos del momento, ante vosotros desfilarán títulos de la talla de Driv3r, Silent Hill 4, Hitman Contracts o el suculento catálogo de novedades de Capcom para este año 2004. Hemos perseguido a Jet Li hasta Londres para entrevistarle en exclusiva acerca de su sorprendente juego de lucha: Cuestión De Honor. Todos los juegos del momento han sido analizados con detalle para que sepas cuáles son los mejores del mes, aunque con nombres como Final Fantasy X-2, R:Racing, 007 Todo o Nada o Forbidden Siren no va a resultar fácil decidirse. Las secciones que hemos estrenado o potenciado este mes te llevarán desde el fascinante universo On-line de PS2, hasta los últimos complementos de moda snowboard, pasando por el mundo de la música, con entrevista a Álex Ubago incluida. Sumadle a esto una guía completa de Final Fantasy X-2 y un DVD ROM con demos jugables antológicas de Castlevania, Arc El Crepúsculo de las Almas, Máximo Vs The Army Of Zin y seis títulos más y obtendréis un número redondo. Por sólo 6 Euros.

PAISAJES DE INVIERNO

Pierda el miedo a salir con su cámara fotográfica en esta fría estación del año. Aunque no lo crea, tomar buenas fotos en esta época resulta más sencillo que en primavera o verano. Descubra cómo lograrlas con el completo informe que encontrará en el mes de marzo. Por otro lado, podrá descubrir las virtudes y defectos de las últimas cámaras aparecidas en el mercado, como la Fujifilm Finepix S7000, la Canon Ixus I y la HP PhotoSmart 945, entre otras. Y también, el software Apple iLife '04 y Ulead Video Studio 7. Además, encontrará varios tutoriales de Photoshop y Paint Shop Pro gracias a los cuales aprenderá a convertir a sus amigos y familiares en superhéroes de un cómic, cambiar el color de los elementos de una fotografía, sustituir un cielo nublado por otro lleno de contraste... En las páginas de técnica descubrirá todos los trucos para aprovechar al máximo los distintos modos de medición de la luz de su cámara. Y como siempre, soluciones a los problemas más comunes planteados por los lectores y un CD-ROM de regalo con programas completos, especificaciones técnicas de las cámaras analizadas, plug-ins y mucho más.



ULTIMA HORA

NOVEDADES

NIPPON ICHI

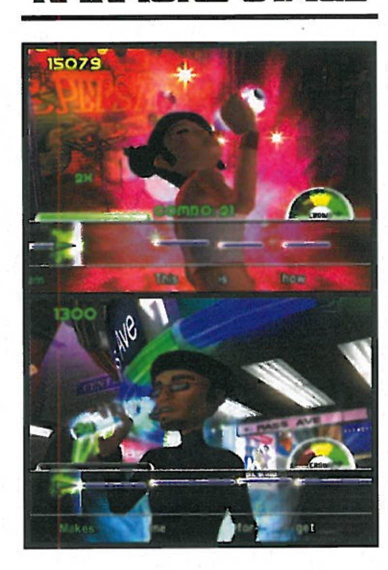




Esta compañía japonesa acaba de ser noticia por dos razones. La primera es la publicación en el mes de mayo de *Disgaea: The Hour Of Darkness* en Europa de la mano de **Koei**. También aparecerá por esas fechas, aunque esta vez en Estados Unidos, otro de sus populares juegos de rol por turnos: *La Pucelle: Tactics*.

KONAMI

KARAOKE STAGE



Konami intentará hacer competencia a **Sony C.E.** y su *SingStar* con un título similar, en el que tendremos que demostrar nuestras aptitudes vocales micrófono en mano. Entre los temas a «interpretar» están canciones de REM o Avril Lavigne.

EIDOS

THIEF DEADLY SHADOWS



El motor gráfico será una versión actualizada del visto en Deus Ex 2

Si este mes os ofrecemos el análisis de *Deus Ex 2*, dentro de un par de meses podremos disfrutar de la nueva producción de sus desarrolladores, **Ion Storm**. Nos encontramos ante la tercera entrega de una conocida saga para los usuarios de **PC**, que por primera vez verá la luz en una consola. La afortunada, al igual que ocurre con *Deus Ex 2*, será **Xbox**. ***Thief: Deadly Shadows*** nos pone en la piel de un ladrón durante la Edad Media. Pero Garret, que así se llama el protagonista en cuestión, no es un vulgar ratero, sino el maestro de su profesión, con puntos en común con Robin Hood y tendrá que cumplir las misiones más arriesgadas. Bajo una perspectiva en tercera persona (salvo cuando utilizamos el arco), Garret deberá utilizar las sombras para pasar desapercibido y efectuar ataques por sorpresa a los enemigos siempre que pueda. Su objetivo será evitar que una conspiración, conocida como *Dark Age*, triunfe y las sombras se extiendan sobre todo el mundo.

//Encarnaremos a un ladrón que roba a los ricos de la ciudad//

www.movilgalaxy.com

ESPECIALISTAS EN JUEGOS, TONOS LOGOS, FOTOS, POLIFÓNICOS... PARA TU MÓVIL...

novedades en juegos java para moviles

Play-games

Si tienes dudas no te lo pienses, estamos en... JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004

Mobile International Edition

código 1300 · código 1301 · código 1302 · código 1303 · código 1304 · código 1305 · código 1306

envia **JJ59** un espacio y código del juego al **7494** o llama al **806 52 61 60** Ej: JJ54 1305 para Magnetron

fondos

en color para tu movil

PARA DESCARGARTE FOTOS DEL TOP ENVIA **FONDOS7** +ESPACIO Y CÓDIGO DE LA FOTO AL **7808** o llama al 806 52 61 50

36246 · 36335 · 35476 · 36526 · 35563 · 45037 (1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo) · 35485 · 35482 · 45009 (1 llamada perdida de tu amante — Llamar) · 35819

35437 · 35429 · 35937 · 36525 · 36487 · 35914 · 35492 · 36236 · 36213 · 36213 · 36648

36207 · 36164 · 36103 · 36903 · 35497 · 35559 · 36448 · 35980 · 45007 (2 llamadas perdidas de Bin Laden — Llamar) · 36303

35994 · 35568 · 36224 · 36283 · 36634 · 35332 · 36244 · 36036 (龍) · 35936

35213 · 36305 · 36325 · 36442 · 35221 · 36469 · 37026 (REVOLUCION) · 35028 · 35506

VIDEOJUEGOS

envia **MJ62** + un espacio + cód. juego al **7494**

o llama al 806 52 61 43

XMEN2 cod XMEN · ITALIANJOB cod JOB · TOPGUN cod TOP · ELDER SCR. cod ELDER · MC.QUAID cod MC

STARX cod STAR · MOBILERC cod RC · MOBOWLING cod BOWLING · WILDBALL cod WILD · SLOTS cod SLOTS

polifónicos

BUSCATONOS — PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL. SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TONO15 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7808

Envia TONO15 + un espacio y el código del tono > al 7808

O llama al 806 52 61 40

84090	TENGO	QUECO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80017	MISION IMPOSIBLE	FILM
80025	THE SIMPSONS	THEME
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z

NOVEDADES

84201	VOGLIO VEDERTI DANZARE	PREZIOSO
84200	IS THIS LOVE?	BOB MARLEY
84198	YOU DONT KNOW MY NAME	ALICIA KEYS
84199	GIVE IT AWAY	RED HOT CHILI PEPPERS
84197	POR AMOR	G.ESTEFAN Y JOHN SECADA
84196	FIRESTARTER	PRODIGY
84195	DE LA NOCHE A LA MAÑANA	ELEFANTE
84194	LA PAGA	JUANES
84193	LOVE PROFUSION	MADONNA
84192	FUEGO EN EL ALMA	SERGIO DALMA

MOVILSTATION

¡¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!

XIII 1088 · VAMPIRE 1223 · SPLINTERCELL 1089 · PRINCE OF PERSIA ARENAS DEL TIEMPO 1281 · SIBERIAN ST2 1087 · NIGHTMARE 1086

PRINCE PERSIA 1005 · SKATE&SLAM 1012 · RAYMAN3 1018 · HONEY BOX 1045 · SPEEDDEVILS 1014 · SIBERIAN STR 1011

ENVÍA **CONSOLA23** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL **7808**

O LLAMA AL 806 52 61 60

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com



WWW.NAMCO.COM

SPAWN® ARMAGEDDON

Cuando estás atrapado entre el Cielo y el Infierno

Haz que ambos sufran















TODD McFARLANE PRODUCTIONS

WWW.SPAWN.COM